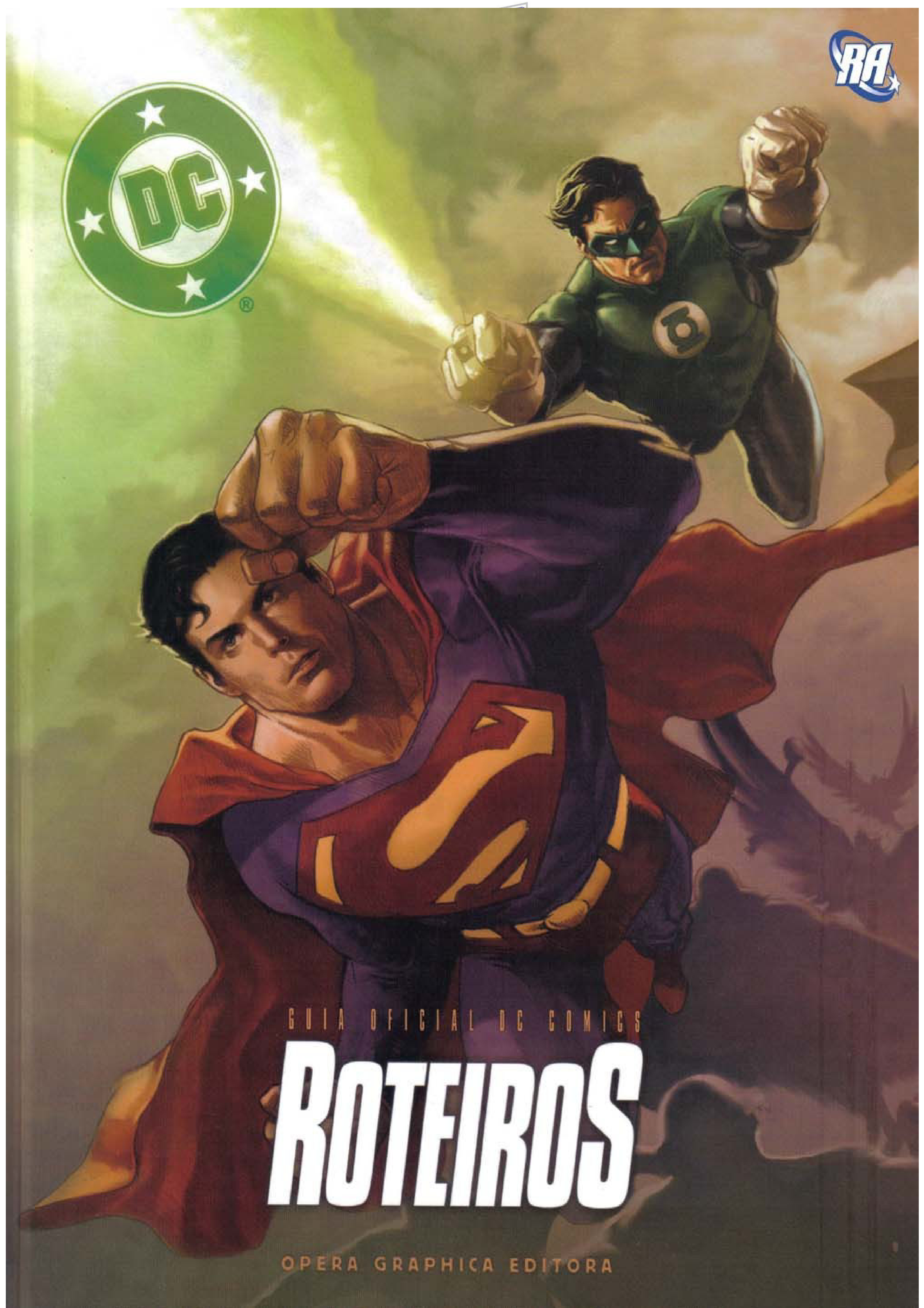

DC
RA
GUIA OFICIAL DC COMICS
ROTEIROS
OPERA GRAPHICA EDITORA

DC

GUIA OFICIAL DC COMICS

ROTEIROS

GUIA OFICIAL DC COMICS
ROTEIROS
Dennis O´Neil

Direção
Carlos Mann, Franco de Rosa
Editor
Roberto Guedes
Tradutor
Dario Chaves
Editor de Arte
André Hernandez
Revisão
René Ferri
Digitalização de imagens
Evandro Toquette
Ilustração da capa
Renato Guedes

Correspondência

OPERA GRAPHICA EDITORA
Caixa postal 586
CEP:01059-970
São Paulo/SP
e-mail:editora@operagraphica.com.br
www.operagraphica.com.br

Impressão e acabamento
Gráfica Prol (11) 4091-6199

Distribuidor exclusivo
COMIX BOOK SHOP
Al. Jaú, 1998
CEP 01420-002
São Paulo/SP
www.comix.com.br
comix@comix.com.br

Impresso no inverno de 2005

Página um:

A Flecha e o Morcego - Parte 1

Título: O Encontro

Quadro ocupando toda a página: AV, vestindo seu traje de super-herói, estica o arco até o limite, apontando uma flecha na direção do leitor. Ele parece bravo como o diabo.

Estamos num corredor pouco iluminado.

Legenda: Duas semanas atrás:

AV: Solte.

AV: [2° balão, elétrico]: Agora!

Dennis O´Neil

AUTOR

André Hernandez

EDITOR DE ARTE

Dario Chaves

TRADUTOR

INTRODUÇÃO DE

Stan Lee

INDICE





Agradecimentos

Aprendi com dezenas de pessoas, talvez centenas. Gostaria de poder lembrar e agradecer a cada uma delas. Mas não posso. A seguir, algumas das quais eu consigo me lembrar e de cuja ajuda tem sido particularmente valiosa no preparo deste livro.

Em nenhuma ordem em especial: Scott Peterson, Jordan B. Gorfinkel, Devin K. Grayson, Stan Lee, Julius Schwartz, Greg Rucka, Darren Vincenzo, Alan Grant, Chuck Dixon, Dough Moench, Lawrence O'Neill, Joe Illidge, Kelley Pucket, Will Eisner, Larry Hamma, Jack C. Harrys, Mark Gruenwald, Dick Giordano, Paul Levitz, Archie Goodwin e, como sempre, Mari.

Embora possam não estar cientes disso, vocês me ajudaram a escrever estas páginas e sou muito agradecido a todos vocês.

Introdução

Não conheço ninguém mais qualificado a escrever um livro sobre roteiro para quadrinhos do que Denny O'Neil — e olha que conheço um monte de gente!

Uma das coisas mais impressionantes sobre Denny (ninguém o chama de Dennis, exceto aqueles que não gostam dele, e gente assim não existe) é o fato que ele já fez de tudo. Além de ter atuado nos quadrinhos como escritor e editor, é autor também de contos e artigos para uma ampla variedade de publicações como Gentlemen's Quarterly, Ellery Queen Mystery Magazine, New York, The Village Voice e Publisher's Weekly, dentre inúmeros outros.

E você pensa que isso é o bastante para qualquer escritor, hein? Errado! O Dinâmico Denny já teve também cinco filmes para TV produzidos, fez versões em quadrinhos dos quatro filmes do Batman, e é autor de diversos romances e livros de não-ficção. Seu livro Knightfall, publicado pela Bantam, que converteu 1.162 páginas de quadrinhos num romance em capa dura, tornou-se um best seller — mesma época em que Denny também auxiliou a Rádio BBC em uma adaptação da história.

Eu poderia continuar falando muita coisa, e já que sou um fã do cara, vou continuar falando mesmo.

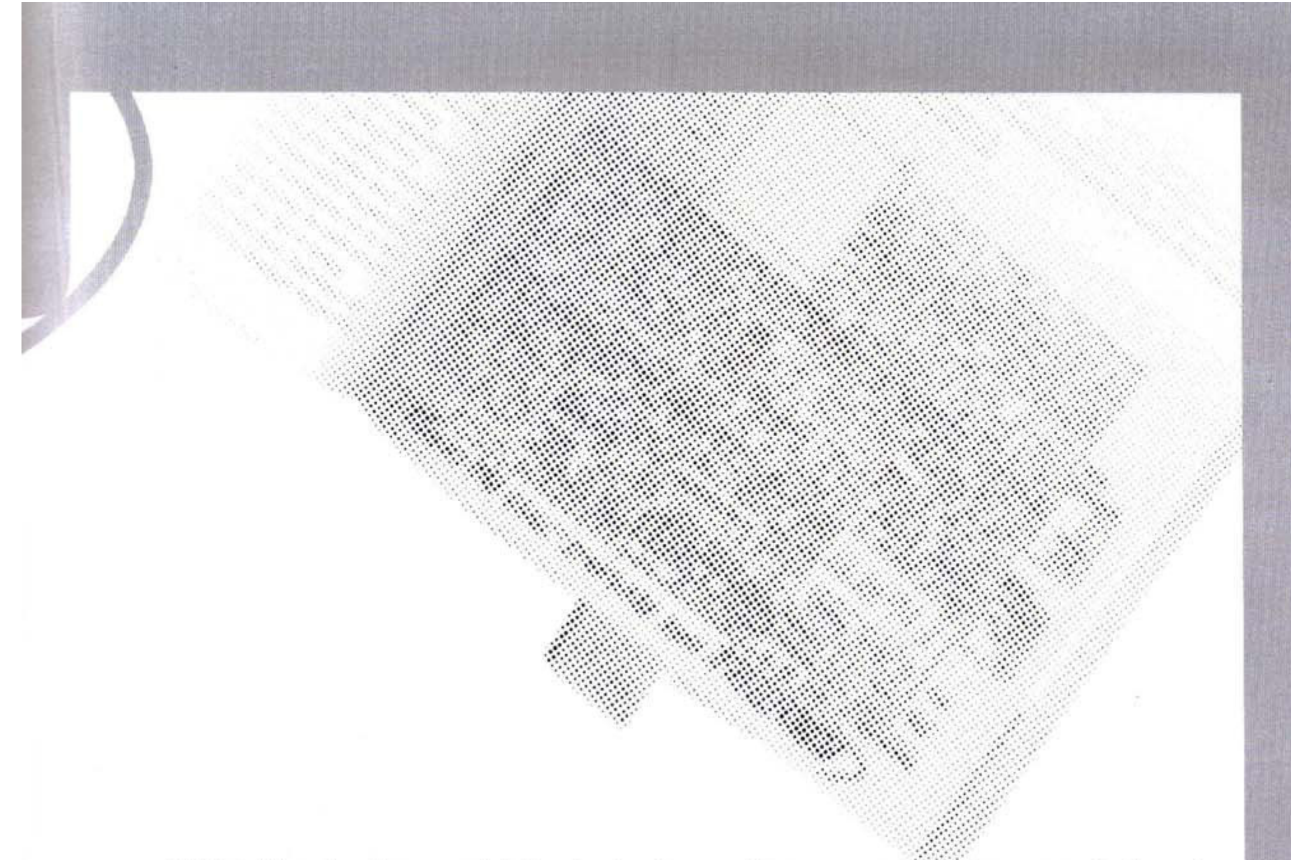
Como prova de que ele conhece tudo sobre o que escreve (como se alguma prova fosse necessária), ele ensinou como escrever na Escola de Arts Visuais, em Manhattan, e deu palestras em dezenas de faculdades e universidades. Enquanto você estiver lendo estas não perecíveis palavras, ele já terá dado início ao seu curso de quadrinhos no Sarah Lawrence College.

Então, quando o Dinâmico Denny te disser como tem que ser, pode confiar, meu chapa — é assim que tem de ser!

Mas o resto que tenho a dizer sobre Denny não são coisas boas. Aqui vai a parte ruim...

Nos anos 1960, ele trabalhava para a Marvel Comics como meu editor-assistente. Ele escreveu e editou uma grande quantidade de material muito bom. Mas então (acho que porque ele pensava que a DC Comics precisava mais dele do que nós) ele deixou nossa redação e foi para a caverna de Batman, o templo de Superman, e o portal do Lanterna Verde. Para usar um velho clichê, nossa perda foi definitivamente um ganho para a DC.

Mas as coisas que relatei até agora são apenas fatos e estatísticas. Gostaria de dar uma noção do verdadeiro Denny



O'Neil, ajudá-lo a descobrir por que ele é tão eminentemente qualificado a escrever um livro como este.

Um ótimo exemplo me vem à mente. Em 1970, Denny escreveu um de seus muitos roteiros empolgantes para uma história do Lanterna Verde. Foi a edição número 76, e ela estava destinada a se tornar um verdadeiro clássico. Ilustrada pelo talentoso Neal Adams, a história mostrava o Lanterna Verde conversando com um homem negro em um gueto de uma cidade grande. Foi lá que Denny escreveu um trecho que tem sido citado e recitado, impresso e reimpresso inúmeras vezes em inúmeras línguas; um trecho que prova claramente por que Denny O'Neil é um dos melhores escritores de quadrinhos — ou talvez de qualquer tipo de história em qualquer meio.

Para não deixar muito suspense, Denny coloca o homem falando para o Lanterna Verde: "Eu já li sobre você... como você trabalha para os de pele azul... e como você esteve num planeta qualquer ajudando uns caras de pele laranja... e você fez bastante também pelos de pele roxa! Só sei de uma cor de pele que você nunca deu atenção! Os de pele negra! Queria saber... por quê? Responde essa, Sr. Lanterna Verde!"

O Lanterna Verde só consegue balbuciar: "Eu... não posso..."

Em umas poucas frases, Denny conseguiu dizer muitas coisas. Com citações como essa e muitas e muitas outras histórias provocantes que já escreveu, Denny ajudou a elevar os quadrinhos da categoria de "coisa de criança" e propiciou-lhes substância e inteligência, levando-os assim ao reino da verdadeira literatura.

Bem, se eu continuar elogiando o cara mais um pouco, você pode pensar que estou tentando vender algo. Embora, para dizer a verdade, acho que estou mesmo. Estou tentando vender para você o fato de que Denny O'Neil é um dos melhores praticantes dessa arte. Ele é o escritor dos escritores. O profissional dos profissionais, e para aqueles que querem muito aprender como os quadrinhos são escritos, não é possível encontrar um guia melhor.

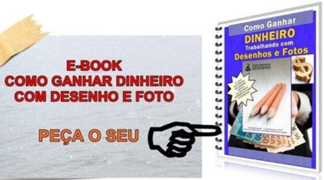
De fato, vou concluir este pequeno e exótico ensaio justo agora porque não posso esperar para me unir a você na leitura das páginas que se seguem.

Então, vamos todos para a parte divertida, seguros de que com Denny O'Neil no comando, estaremos em boas mãos.

Excelsior!

Stan Lee


PARTE
UM









Eu queria que você fizesse uma coisa pra mim:

Me faça rir. Me faça chorar. Diga qual é meu lugar no mundo. Me tire de minha pele e me coloque em outra. Mostre-me lugares que nunca visitei e me carregue aos confins do espaço e do tempo. Dê nome a meus demônios e me ajude a enfrentá-los. Demonstre para mim possibilidades que nunca imaginei e me apresente heróis que me darão coragem e esperança. Alivie minhas mágoas e aumente minha alegria. Me ensine compaixão. Me entretenha e me encante e me ilumine.

Conte-me uma história.

Este livro é sobre isso. Sobre contar histórias de uma maneira diferente e maravilhosa que se chama "história em quadrinhos". Nas páginas seguintes, irei discutir sobre como escrever quadrinhos. Irei explicar, tão bem quanto puder, tudo que aprendi em mais de 30 anos fazendo esse trabalho, seja como escritor ou como editor, com a esperança de que, quando você chegar ao fim, terá tudo o que precisa para começar a fazer roteiros de sucesso.

E depois você será um roteirista de quadrinhos?

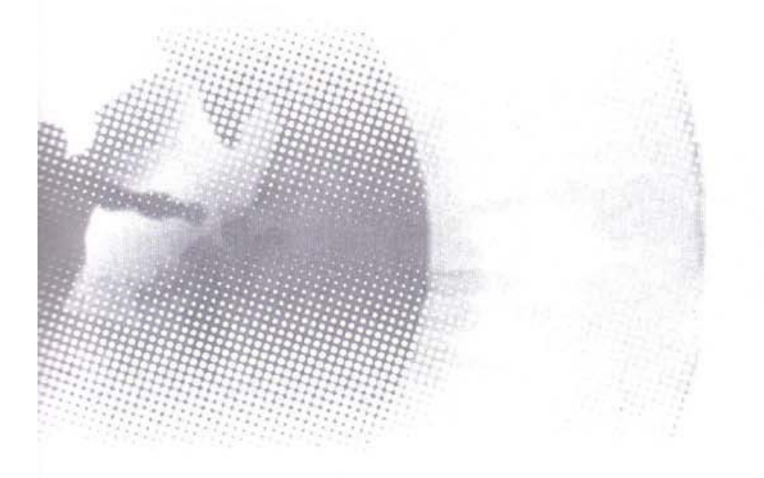
Bem, não. Não posso ensiná-lo a ser um roteirista — de quadrinhos ou de qualquer outra coisa. O que posso tentar fazer é ensinar alguns truques e técnicas que teriam sido úteis para mim quando eu estava me esforçando em meus primeiros trabalhos. Depois disso, você estará no início. Depois, quando tiver escrito e escrito e escrito um pouco mais, irá gradualmente começar a aprender por si só, e o verdadeiro processo de ensino terá começado. Se tiver sorte, ele nunca irá terminar. E se você descobrir que "escrever e escrever e escrever um pouco mais" é insuportavelmente tedioso, você pode vir a decidir que este é um esforço a que você não devia estar se submetendo. Esse tipo de informação pode ser um tesouro.

Antes de nos aprofundarmos nesses truques e técnicas, pode ser útil fazer uma pergunta básica. Nosso objetivo, lembre-se, é contar histórias. Então, exatamente, o que é uma história?

Aqui está a melhor definição, em uma frase, que encontrei:

Uma história é uma narrativa estruturada destinada a atingir um efeito emocional, demonstrar uma afirmação, ou revelar caráter.

Mantenha isso em mente; iremos retornar a isso várias vezes. Mas agora vamos fazer uma outra pergunta básica.







O QUE SÃO HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Quadrinhos não são uma coleção de palavras e imagens impressas numa mesma página (isto é o que os livros ilustrados são). Para ser uma história em quadrinhos, essas palavras e imagens devem trabalhar juntas da mesma maneira que partes de uma linguagem trabalham juntas. Pense nos quadrinhos como uma linguagem formada por dois elementos separados e bastante diferentes usados em conjuntos para transmitir informação. Para ser um bom roteirista de quadrinhos, você deve ser, ou se tornar, tão fluente nessa linguagem híbrida como você é em sua língua natural.

Escrever para quadrinhos é mais ou menos como escrever poesia. Você tem de adaptar seus pensamentos para uma forma bastante rígida e usá-la tão fluentemente que os leitores não fiquem cientes de sua artificialidade.

Antes de discutirmos a questão das palavras nessa junção palavras-desenhos, vamos ver o "vocabulário" básico de nossa linguagem — termos que são aplicados apenas pelos quadrinhos.

Terminologia das Histórias em Quadrinhos

PÁGINA DE HISTÓRIA OU PÁGINA: Página em seu roteiro.

SPLASH PAGE: Geralmente a primeira página, com uma ou duas imagens, incorporando título, logotipo (se houver), créditos e outras informações desse tipo. Posicionar a splash page mais adiante na história, na página dois, ou na três, ou mesmo na quatro, está se tornando comum. É uma prática questionável porque, na mente de alguns leitores, a história não começa a não ser que eles tenham lido os créditos e o título. Uma vez, muito tempo atrás, usei um monte de splash page na segunda página. Gostaria de não ter feito aquilo. Fiz porque era uma novidade, mas isso não é razão suficiente. Se uma técnica não tem nenhum benefício claro, usá-lo não estará trazendo nenhum benefício ao leitor. Se haverá mais de uma história numa revista, é uma boa idéia tratar a splash page como uma segunda capa, apresentando o nome/logotipo do personagem, títulos e créditos para sinalizar ao leitor que ele está em uma nova história. (Na verdade, isso é quase uma certeza de como a idéia do splash page começou. Era uma vez, acredite ou não, todas as revistas em quadrinhos tinham mais de uma história.) O termo "splash page" é freqüentemente usado de maneira errada quando um escritor quer, na verdade, um quadro de página inteira.

QUADRO DE PÁGINA INTEIRA: uma página, um desenho.

QUADRO: Uma caixa. Geralmente, um desenho, também conhecido como tomada.

COM ESTA SPLASH PAGE UM TANTO QUANTO ANTIQUADA, A INTENÇÃO ERA DETERMINAR A ATMOSFERA EM VEZ DE CONDUZIR A ATENÇÃO DO LEITOR DIRETAMENTE PARA A AÇÃO. ESTA ABORDAGEM TORNA O SPLASH, COM EFEITO, UMA SEGUNDA CAPA E É ESPECIALMENTE ÚTIL QUANDO A REVISTA CONTÉM MAIS DE UMA HISTÓRIA. DE *DETECTIVE COMICS* Nº 457.







BATMAN

VINTE E UM ANOS ATRÁS, ESTA VIZINHANÇA ERA A MORADA DOS RICOS. UM LUGAR DE RESTAURANTES CHIQUES E TEATROS LUXUOSOS... DE MULHERES ELEGANTES E HOMENS GENTIS...

MAS O DESGASTE DO TEMPO SE IMPÔS, AS RISADAS ACABARAM E AS LUZES FORAM SE APAGANDO. AQUELES HOMENS ELEGANTES E SENSÍVEIS PASSARAM A BUSCAR DIVERSÃO EM OUTROS LUGARES... AGORA, APENAS OS DESESPERANÇADOS CAMINHAM POR ESSAS RUAS.

POIS UMA NOITE, DOIS ASSASSINATOS BRUTAIS ACONTECERAM AQUI, SINALIZANDO O COMEÇO DO FIM... A ÁREA CONHECIDA COMO PARK ROW GANHOU UM NOVO NOME... BECO DO CRIME... AFINAL...

S-2177

"NÃO HÁ ESPERANÇA NO BECO DO CRIME!"

TEXTOS DENNY O'NEIL
ARTE DICK GIORDANO
EDITOR JULIUS SCHWARTZ







ENQUADRAMENTO: Um desenho, mas com conotação do conteúdo do desenho, a maneira como é composta etc. Um termo mais associado à estética da narrativa. Termos usados para descrever um enquadramento incluem close-up, plano geral, plano médio, plano de detalhe etc. Um dos erros mais óbvios dos iniciantes é também um dos mais comuns: pedir que o desenhista faça uma ou mais de uma ação em um único quadro. Como isso é impossível, não é uma boa idéia pedir ao desenhista que faça isso. Usando linhas de velocidade e planos de multiimagens (discutidos abaixo) você pode sugerir movimento e múltiplas ações, mas essas ferramentas são um tanto incômodas, talvez devam ser usadas com parcimônia.

Reino do Amanhã #2: "Verdade e Justiça"/Ms. Pg. 2 / *REVISADO EM 7/2/96!* / MARK WAID

PÁGINA 2

QUADRO 1: NOS AFASTAMOS DA IMAGEM ANTERIOR PARA MOSTRAR QUE O FUNDO PRETO É NA VERDADE A CÓRNEA DO OLHO ABERTO DE McCAY. SEM DIÁLOGO.

QUADRO 2: NOS AFASTAMOS AINDA MAIS ATÉ MOSTRAR TODO O ROSTO DE McCKAY. OS OLHOS ESTALADOS PELO HORROR.

1 LEGENDA: "...to sound..."

QUADRO 3: NOS AFASTAMOS AINDA MAIS, ATÉ MOSTRAR McKAY DE CORPO INTEIRO, DE PÉ NUM CENÁRIO NEBULOSO, ATEMPORAL E ESPECTRAL EM QUE ELE E O ESPECTRO FORAM PARAR. TALVEZ UMA ESPIRAL DE CORES? TANTO FAZ PARA MIM. PODE DECIDIR POR VOCÊ MESMO. DE QUALQUER MODO, O ESPECTRO SE POSICIONA AO LADO E UM POUCO ATRÁS DE McCAY, OLHANDO NA DIREÇÃO DELE.

2 LEGENDA: ...anjos...

3 LEGENDA: ...não... EU ESTOU com o ANJO...

4 LEGENDA: ...não estou...?

QUADRO 4: O ESPECTRO SEGURA A PONTA DE SUA CAPA, ESTICANDO UM BRAÇO, ABRINDO BEM A CAPA PARA REVELAR UM VAZIO ESCURO DENTRO DELA.

5 McCAY: Para onde você me LEVOU? Não tenho mais nenhuma noção de TEMPO ou ESPAÇO...

6 ESPECTRO: O tempo tem POUCO SIGNIFICADO no local onde estamos caminhando, Normam McKay. Nos movemos LIVREMENTE de um MOMENTO para o OUTRO.

7 ESPECTRO: GUIADO por SUAS VISÕES, eu lhe mostro apenas o que DEVEMOS ver.

8 Espectro: Você está DESORIENTADO?

9 McCKAY: BASTANTE. Eu não estava DORMINDO de verdade... e mesmo assim, eu estava SONHANDO de novo...

QUADRO 5: À MEDIDA QUE NOS MOVEMOS NA SOMBRA NEGRA SOB A CAPA DO ESPECTRO, COMEÇAMOS A VER NAQUELA ESCURIDÃO UMA IMAGEM POUCO PRECISA DO QUE IRÁ APARECER NO QUADRO SEGUINTE.

10 ESPECTRO: VOCÊ...?

O ROTEIRO DE MARK WAID PARA *REINO DO AMANHÃ* Nº 2 DÁ DESCRIÇÕES CLARAS E CONCISAS DOS ENQUADRAMENTOS E TAMBÉM DÁ, AO ARTISTA, COMO EXEMPLIFICADO NO QUADRO 3, ALGUM ESPAÇO PARA IMPROVISAR. ARTE DE ALEX ROSS.



OS PROBLEMAS *EXISTEM*. NÃO VAMOS RESOLVÊ-LOS *PARA* VOCÊS...

...VAMOS RESOLVÊ-LOS *COM* VOCÊS.

NÃO GOVERNANDO *ACIMA* DA HUMANIDADE... MAS *VIVENDO* ENTRE ELA.

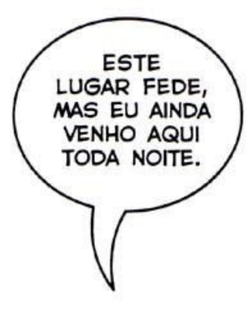
NÃO VAMOS MAIS *IMPOR* NOSSO PODER. VAMOS *CONQUISTAR* SUA *CONFIANÇA*...

...USANDO A *SABEDORIA* QUE UM HOMEM NOS DEIXOU COMO *LEGADO*.

PEDI A MARVEL PARA QUE ESCOLHESSE ENTRE *HUMANOS* E *SUPER-HUMANOS*... MAS SÓ ELE *SABIA* QUE ESSA ERA UMA DIVISÃO *FALSA*...

...E FEZ A *ÚNICA* ESCOLHA QUE *REALMENTE* IMPORTA...

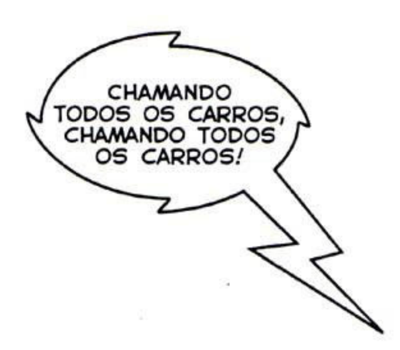
...A *VIDA*...



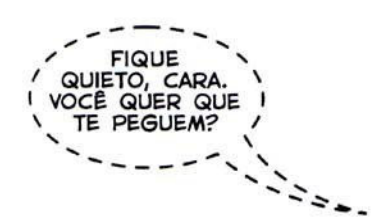
BALÃO DE FALA, BALÃO DE PALAVRAS OU BALÃO: o que contém palavras que permitem ao leitor saber o que o personagem está dizendo.



RABICHO OU SETA: apêndice que salta do balão e aponta para o personagem que está falando.



EXPLOSÃO: um balão com extremidades pontiagudas para indicar volume/estresse ou uma transmissão de rádio ou de telefone. Também chamado de elétrico ou balão elétrico.



BALÃO DE SUSSURRO: um balão cujo contorno é quebrado em pequenos traços; indica que o personagem está sussurrando. Outra maneira de indicar um sussurro, ou uma voz baixa, é diminuir o tamanho das letras.



BALÃO DE PENSAMENTO: um balão enevoado que indica que o personagem está pensando, em vez de falando em voz alta. (Quadrinhos antigos faziam isso colocando algumas palavras no balão entre parênteses.) Em vez de setas, balões de pensamento têm pequenas bolhas escapando do balão em direção da cabeça do personagem.

ALGUMAS HORAS DEPOIS...

LEGENDA OU RECORDATÓRIO: uma frase ou um fragmento de frase que aparece no quadro, mas não em um balão. Geralmente, legendas são encaixadas em um retângulo e, embora geralmente estejam no topo do quadro, podem ser inseridas em qualquer local da tomada. São usadas para indicar uma mudança de tempo ou local em que transcorre a ação, ou como um veículo para os comentários oniscientes do autor, ou ainda como notas de rodapé. Recentemente, balões de pensamento perderam sua popularidade e os escritores estão usando, no lugar, legendas que sugerem a voz interior do personagem, muitas vezes com o letreiramento em itálico. Legendas geralmente parecem funcionar melhor quando escritas no presente do indicativo. Não estou certo do porquê: talvez porque os desenhos — a outra metade da "linguagem" dos quadrinhos — dêem uma sensação de imediatismo à narrativa que iria entrar em conflito com frases no pretérito.

[Em português, é comum chamar a legenda de recordatório, levando esse nome porque geralmente era usado para dar um resumo de uma cena anterior, recordando fatos transcorridos momentos antes de uma determinada ação — nota do tradutor]

AQUI O ESCRITOR USA LEGENDAS EM VEZ DE BALÕES DE PENSAMENTO PARA INDICAR OS PENSAMENTOS DO PERSONAGEM. *BATMAN* Nº15 (PANINI COMICS). ROTEIRO DE JEPH LOEB. ARTE DE JIM LEE E SCOTT WILLIAMS.

O Coringa.

Eu o conheço a mais tempo do que a qualquer outro criminoso.

PARE...

Ele atirou em Bárbara Gordon à queima-roupa e a deixou para morrer.

O fato de ela ter sobrevivido em nada diminui a angústia que ele lhe causou.

Declarado "insano" pelo tribunal, nunca cumpriu um só dia de prisão por aquilo.

Apesar de todo o meu esforço, não sei quase nada sobre sua origem...

PARE...

...sobre quem ele era antes de se tornar o monstro que é hoje.

O facínora ainda atirou na Tenente Sarah Essen - ex-esposa do Comissário Jim Gordon - e a matou.

A vida do Coringa deveria ter acabado ali.

História originalmente publicada em BATMAN 613 (junho 2003)





HISTÓRIA: uma narrativa única com começo, meio e fim.

ARCO DE HISTÓRIA: uma história que leva várias edições para ser contada. Surrupiamos este termo de nossos camaradas da televisão.

GRAPHIC NOVEL: uma história longa, geralmente em formato especial — mais páginas, em capa dura, melhor impressão. Se bem realizadas, tem grande complexidade e escopo do que histórias de uma edição.

MINISSÉRIES: outro termo tirado do vídeo, refere-se a um título que tem um número predeterminado de edições. Similarmente: Maxisséries.

FLASH-BACK: a dramatização de um evento que ocorreu anteriormente à ação principal da história. Em outras palavras, mostrar algo que aconteceu no "passado" da história. Flash-backs são usados em excesso e, penso eu, deveriam ser evitados. Duas orientações quanto a eles: Primeiro: Use flash-backs apenas quando a lógica da história assim o exige — quando um personagem precisa se lembrar de algo que tem uma ligação direta no que está acontecendo com ele, por exemplo. (A velha série de TV Kung Fu tornou os flash-backs um recurso comum e os usava soberbamente, para mostrar a vida preguessa do herói quando era monge budista e, inevitavelmente, de que maneira o que ele aprendera no monastério tinha relação com os problemas que ele viria a enfrentar.) Nunca use um flash-back numa história arbitrariamente. Segundo: Esteja certo de que o leitor compreenda que você está fazendo um flash-back. É melhor até que você seja ridiculamente óbvio, usando o verbo no pretérito. Peça uma colorização diferenciada ou requadros arredondados, por exemplo. Se o flash-back está sendo narrado, você pode até indicar o uso de pequenas cabeças do narrador dentro das legendas — um mecanismo meio batido, mas que assegura absoluta clareza. Espinha da história: o roteirista William Goldman, que primeiro me apresentou a este termo, diz que ela é simplesmente o assunto de que trata a história. Colocado de outra forma, um pouco mais complicada, é a seqüência de eventos levando a uma inevitável conclusão. Todo acontecimento que nada tenha a ver com chegar a esta conclusão pode ser considerado como "fora da espinha".

LINHAS DE AÇÃO: indicam movimento.

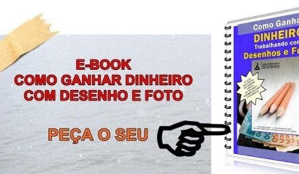
LINHAS RADIAIS: mostram que um objeto é quente ou radiativo, ou que um personagem está passando por uma agitação emocional.



BATMAN SAGA Nº6 (OPERA GRAPHICA EDITORA). A ARTE ACIMA É DE ERNIE CHAN E FRANK MCLAUGHLIN.

(PÁGINA SEGUINTE) *SHOWCASE* Nº 4. ESCRITA POR ROBERT KANIGHER E DESENHADA POR CARMINE INFANTINO.









THE FLASH

FLASH COMICS

THIS IS THE STARTLING TALE OF **THE FLASH** -- A MAN WHO WAS SO FAST THAT HE NOT ONLY OUTRACED HIS SHADOW -- BUT ALSO BROKE THROUGH THE SOUND BARRIER -- ON FOOT ! BUT WHAT HAPPENS TO THE ***FASTEST MAN ALIVE*** WHEN HE BATTLES THE ***SLOWEST MAN ON EARTH ?*** IS HIS INCREDIBLE SPEED A HELP--OR A HINDRANCE ? HOLD ON TO YOUR SEAT FOR THE AMAZING ANSWER AS YOU READ...

MYSTERY OF THE HUMAN THUNDERBOLT







LÂMPADA ACESA: quando uma lâmpada acesa aparece sobre a cabeça de um personagem, quer dizer que ele acaba de ter uma idéia — uma idéia brilhante, é claro, por isso é que o personagem está quase sempre sorrindo. A lâmpada acesa significando inspiração era muito usada em quadrinhos de humor, mas não é muito comum hoje em dia, e não se usa em quadrinhos de super-heróis.

MULTIIMAGEM: significa exatamente o que parece — diversas imagens do mesmo personagem dentro de um mesmo quadro para traçar a trilha que o personagem deixou e, muitas vezes, indica que o personagem está executando várias ações em um curto período de tempo. Geralmente, apenas a última imagem de uma seqüência aparece totalmente em cores; as outras têm cores mais opacas, indicando que essas imagens mostram onde o personagem estava há um segundo ou dois.

TIPOGRAFIA: variando o estilo, o tamanho e a densidade do letreiramento, é possível sugerir diferentes tipos de fala. Para dar um exemplo, **UM GRITO É ASSIM**, E UM *sussurro é assim*; esta é uma fala dita com tensão, enquanto esta palavra é dita com ênfase, num tom um pouco mais forte que o normal. Antes, era prática comum pelos editores fazer diversas palavras em cada balão em negrito, às vezes até sem relação com o

ESTOU VENDO... MAS NÃO ACREDITO!
E EU QUE SEMPRE DOU BRONCA EM MEUS ESCRITORES QUANDO ELES USAM ESTE CHAVÃO!

IMAGENS MÚLTIPLAS DO VELOCISTA ESCARLATE DE *FLASH* Nº 179. ESCRITO POR CARY BATES E ILUSTRADO POR ROSS ANDRU E MIKE ESPOSITO.



conteúdo do diálogo. A idéia era proporcionar ao leitor uma variação no letreiramento para não tornar a leitura cansativa. Pode ter havido alguma validade desta teoria, mas apenas, penso eu, mínima; e quando palavras eram enfatizadas sem coerência, a prática pode ter causado alguns danos à qualidade narrativa e literária do trabalho. Antes de nos dirigirmos ao roteiro propriamente dito, permita-me divagar algumas linhas que podem ser úteis se você quiser convencer seus amigos mais inteligentes de que os quadrinhos são um meio bastante intelectual. Diga a eles que quadrinhos não são apenas um entretenimento frívolo — não, senhor! Quadrinhos são uma entidade semiótica. Semiótica, de acordo com o melhor manual sobre o assunto que conheço, é "simplesmente a análise de signos ou o estudo do funcionamento do sistema de signos". Agora, podemos refinar nossa definição anterior. Ou seja: quadrinhos são uma forma de narrativa que usa um sistema de signos e imagens combinadas com a linguagem convencional escrita. Isso irá impressioná-los! Ainda não terminamos as definições. (Para falar a verdade, ainda há muitas por vir, mas prometo que elas serão indolores.) Aqueles dentre vocês que forem novos ao meio dos quadrinhos, saibam como chamamos as várias pessoas envolvidas no processo de produção de uma revista em quadrinhos. Assim...

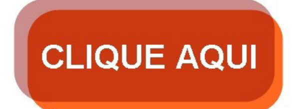
VOCÊ ME ENCONTROU MUITO FÁCIL. TALVEZ EU TENHA DEIXADO PISTAS DEMAIS.
SOU UM DETETIVE. NÃO ME INSULTE.
SEGUI DOIS CAIXÕES POR METADE DO PLANETA ATÉ AQUI. ONDE ESTÃO ELES, RA'S?
ONDE ESTÃO OS CORPOS DE MEUS PAIS?

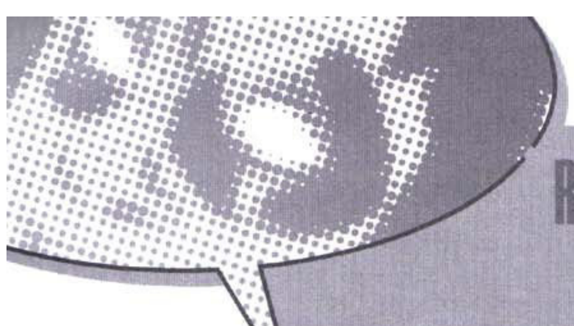
O TIPO DE LETRA MAIOR NO BALÃO DA DIREITA MOSTRA COMO FAZER O PERSONAGEM GRITAR. DE *JLA* Nº 44. ROTEIRO DE MARK WAID E ARTE DE HOWARD PORTER E DREW GERACI.

Mot #10 18

MUITO BEM, PARE AÍ MESMO!
NÃO SEI QUEM ESTÁ DENTRO DESSE TANQUE AMBULANTE, MAS...
Está tudo bem, Dana...
...SOMOS NÓS! MÁXIMA NÃO VAI MAIS NOS INCOMODAR.
AZUL...
VERDE...
AMARELO...
VERMELHO... NÓS TODOS AMAMOS VOCÊ!
AZUL... VERMELHO...
VOCÊS... ME AMAM?
MMMHMM.
OH, QUERIDO, TENHO SONHADO TANTO COM... ISSO?
VAMOS AMAR VOCÊ PARA SEMPRE, DANA...
...ATÉ QUE...
A MORTE
NOS
SEPARE
NÃO! NÃO-NÃO-NÃO-NÃO!







ROTEIRO COMPLETO x ARGUMENTO PRÉVIO

Escrever para quadrinhos não contradiz a regra que afirma que dificilmente exista apenas uma correta maneira de fazer qualquer coisa. Não conheço dois bons escritores cujos roteiros sejam parecidos.

Então, não há um jeito correto? Não. O jeito que funciona é o jeito correto. Suas páginas podem ser completamente diferentes das minhas, mas se elas cumprem a tarefa, então, estarão perfeitamente esplêndidas.

E que tarefa é esta? Simplesmente esta: contar sua história de forma tão clara quanto possível. Enfatizo "clara" porque uma das críticas mais recorrentes e embaraçosas aos quadrinhos modernos, particularmente às HQs de fantasia e de aventura, é de que eles são extremamente difíceis de se compreender mesmo em nível mais básico. Algumas vezes, é mais fácil entender o que está escrito no livro Finnegan's Wake, cheio de orelhas, da sua irmã do que entender por que o cara de capa roxa está enchendo de pancadas o cara de máscara laranja. E qual o nome do cara de capa roxa, mesmo? Quem está por trás da

LV/Dragon Lord I – Moench – 3

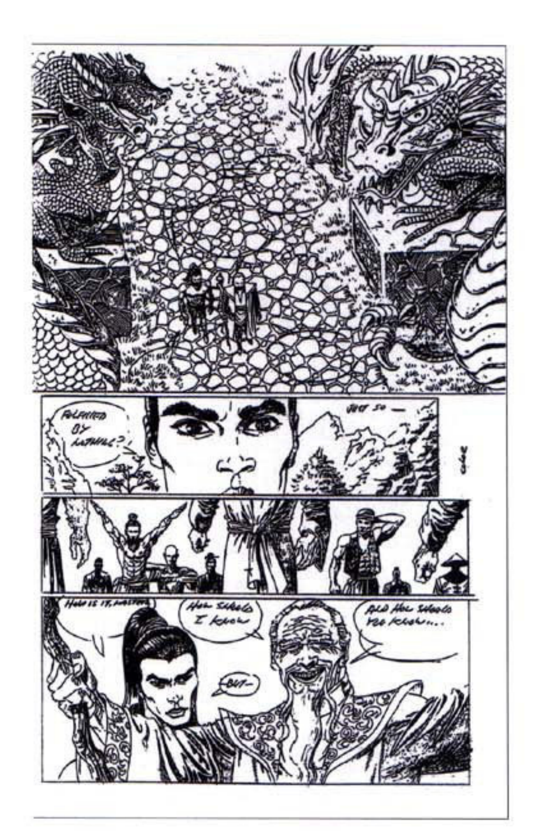
Página três: Plano médio dos dois (e talvez partes das estátuas dos Dragões); Jong Li ainda confuso; o Mestre ainda inescrutável. Li: Mas por que está perdido? Mestre: Porque se vangloriar não representa grandiosidade. Li novamente: Mas... como alguém pode ser humilde e ao mesmo tempo importante?

1 Plano geral de Jong Li e do Mestre passando entre a fileira das estátuas dos Dragões em direção à entrada dos fundos do templo. (plano aéreo?) Mestre: É o único caminho porque ele é dois caminhos, a união de contraste, a graciosa linha entre yin e yang. ~~Se você tivesse~~ sido realmente um excelente pupilo, saberia que o nome disso é Caminho do Dragão. Li: Sim, é claro, Mestre, mas eu preciso... Mestre: Aquele que precisa para sempre terá vontade, e aquele que tem vontade para sempre precisará. Apenas quem permanecer altruísta terá atingido a satisfação, seus desejos e necessidades terão sido preenchidos.

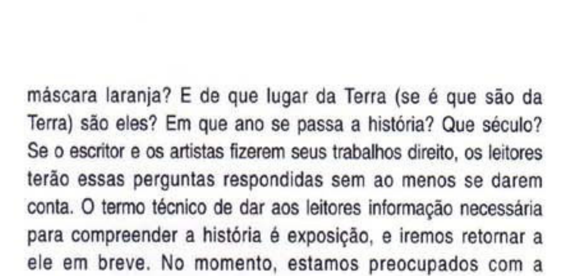
2 Pequeno close-up do rosto perplexo de Jong Li: Preenchidos por... nada? Mestre (fora do quadro): Exatamente.

3 Mudar para alguns dos outros monges, seus exercícios agora concluídos, começando a entrar em formação para saírem do campo de exercícios. (Não precisa mostrar ainda, mas eles também estão indo para a formação de estátuas do Caminho do Dragão, que leva à entrada de trás do templo.)
Voz de Li: Como você pode ser tão sábio, Mestre? Como pode saber de tudo?

4 Mostrar novamente os dois; Jong Li agora observando o Mestre com ceticismo – enquanto o Mestre demonstra emoção pela primeira vez, abrindo os braços e um largo sorriso de satisfação, achando graça de sua própria piada. Mestre: Como eu vou saber? Li: Mas... O mestre novamente: E como você pode saber o que eu sei ou o que eu não sei? Li, novamente: Ah... m-mas...?







máscara laranja? E de que lugar da Terra (se é que são da Terra) são eles? Em que ano se passa a história? Que século? Se o escritor e os artistas fizerem seus trabalhos direito, os leitores terão essas perguntas respondidas sem ao menos se darem conta. O termo técnico de dar aos leitores informação necessária para compreender a história é exposição, e iremos retornar a ele em breve. No momento, estamos preocupados com a mecânica de apresentar as palavras e as imagens. Falhe nisso e nada, nem mesmo a mais habilidosa exposição de fatos da narrativa, terá qualquer significado para o leitor.

Há dois tipos de formatos (com dezenas de variações) de transmitir sua história a seus colaboradores artísticos e, posteriormente, ao leitor. Na DC Comics, onde trabalho, chamamos de "argumento prévio" e "roteiro completo".

ARGUMENTO DE DOUG MOENCH PARA *LANTERNA VERDE: DRAGON LORD* DÁ AO ARTISTA MUITAS INFORMAÇÕES MINUCIOSAS E JÁ INCORPORA ALGUNS DIÁLOGOS. DESENHOS DE PAUL GULACY E ARTE-FINAL DE JOE RUBENSTEIN.

LV/Dragon Lord I – Moench – 3

PÁGINA TRÊS

JONG LI 1) Mas por que está perdido?

MESTRE 2) Porque se vangloriar não representa grandiosidade.

JONG LI 3) Mas… como alguém pode ser humilde e ao mesmo tempo importante?

MESTRE 4) É o único caminho porque ele é dois caminhos, a união de contraste, a graciosa linha entre yin e yang.

MESTRE 5) Se você tivesse sido realmente um excelente pupilo, saberia que o nome disso é Caminho do Dragão.

JONG LI 6) Sim, é claro, Mestre, mas eu preciso…

MESTRE 7) Aquele que precisa para sempre terá vontade, e aquele que tem vontade para sempre precisará.

MESTRE 8) Apenas quem permanecer altruísta terá atingido a satisfação, seus desejos e necessidades terão sido preenchidos.

JONG LI 9) Preenchidos por…

JONG LI 10) …nada?

MESTRE / FORA DO QUADRO 11) Exatamente, Jong Li. Exatamente.

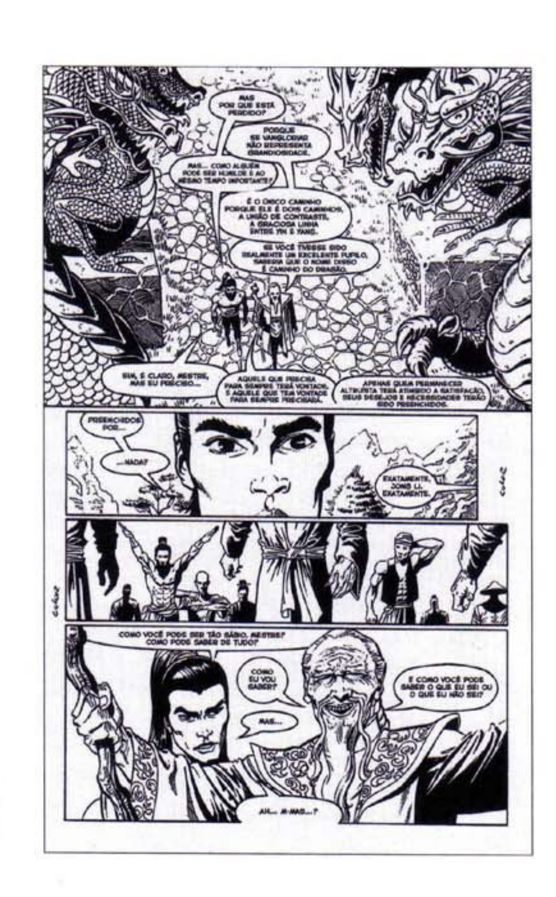
JONG LI 12) Como você pode ser tão sábio, Mestre? Como pode saber de tudo?

MESTRE 13) Como eu vou saber?

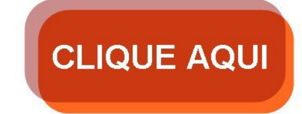
JONG LI 14) Mas…

MESTRE 15) E como você pode saber o que eu sei ou o que eu não sei?

JONG LI 16) Ah… m-mas…?







Argumento prévio

Este método foi criado no início dos anos 60 pelo fundador, guru, estrela-guia e eterna inspiração da Marvel Comics, Stan Lee, que nos ensinou a todos que o sucederam, incluindo sua maneira de colocar uma história no papel. Quando Stan estava criando a Marvel, ele escrevia praticamente sozinho para toda a linha de revistas — cerca de 14 títulos de super-heróis, alguns de faroeste, outros de humor, e outros estranhos projetos que são difíceis até de se classificar. Ele também estava editando todas essas revistas citadas, escrevendo, revisando e supervisionando as equipes de criação, dava entrevistas a rádios, respondendo nas seções de cartas, atendendo artistas e participando de reuniões entre os diretores. (Eu não sei se ele conseguia dormir. Provavelmente, não.) Ele simplesmente não tinha tempo de escrever roteiros completos.

Assim, no lugar disso, ele dava aos desenhistas um argumento — alguns parágrafos delineando o básico da história. O artista pegava este argumento e desenhava os cerca de 125 quadros que contavam a história visualmente. Esses desenhos a lápis eram entregues a Stan, que depois escrevia as legendas e os diálogos; ele também desenhava os balões, legendas e efeitos sonoros no original das páginas, usando um lápis azul que não aparecia quando fotografado. A arte era, a seguir, enviada a um letrista e, depois, para o arte-finalista, e, finalmente, para o colorista. Trabalhando dessa forma, Stan poderia fazer diversas revistas diferentes quase que simultaneamente e, assim, manter sua hercúlea agenda.

Nos primeiros anos da Marvel, os argumentos eram bastante rascunhados, raramente mais do que uma página ou duas datilografadas, às vezes menos. Stan estava trabalhando com artistas brilhantes, como Jack Kirby e Steve Ditko, soberbos narradores visuais com décadas de experiência que não pediam e nem precisavam de muitos detalhes. (Posteriormente, ouvi dizer, Stan dispensava os argumentos quando em colaboração com os srs. Kirby e Ditko; uma breve conversa era tudo de que precisavam.) Hoje, muitos escritores apresentam a seus artistas argumentos com muitas páginas, cada importante detalhe literalmente descrito. Muitas vezes, um escritor separa o

Azrael #1/

PÁGINA DOIS

1- Bem, nós basicamente reprisamos a página anterior, apenas recuamos para colocar a sala dentro. É a cobertura de um homem rico com estátuas e pinturas e aparelhos eletrônicos caros. AZ está diante de Carleton LeHah, um cara gordo usando um roupão, sentado numa cadeira estofada. Em algum lugar da sala, uma porta que, presumidamente, leva para outra parte do apartamento. Lá fora, obviamente, é noite. Talvez posicionar esta cena ao longo do topo da página.
AZ: ... a pena de morte por uma espada feroz!
Legenda: [ita] Minhas palavras foram amargas, minha ameaça uma promessa.
2- Ponto de vista de AZ: Carleton. Ele está sacando uma automática de debaixo do roupão.
Legenda: [ita] Mas não havia pavor algum em seu rosto, nada do pânico a que eu estava acostumado a ver em situações como essa.
Carl: Acho que não, senhor Anjo.
3- Ponto de vista de Carl: AZ.
AZ: Atreve-se a ameaçar Azrael com uma arma de fogo? Acredita que meras balas podem ferir...
4- Ponto de vista de AZ: Carl atirando nele.
Som: Kha-BLAM BLAM BLAM
5- AZ recebe os impactos das balas.
AZ: Aagh
Legenda: [ita] As balas atravessam o traje de proteção que uso sob minha fantasia como se ele não existisse. E chegam até minha carne.
6- AZ se apóia contra a porta de vidro, ainda segurando a espada em sua mão direita, enquanto que a esquerda aperta o ferimento do peito que não pára de sangrar. O frio Carl está de pé perto dele, apontando a arma em sua direção.
Carl: Pra mim, sr. Anjo, parece que essas balas fizeram um baita dum estrago.





A PENA DE MORTE POR UMA ESPADA FEROZ!

MINHAS PALAVRAS FORAM AMARGAS. MINHA AMEAÇA, UMA PROMESSA.

MAS NÃO HAVIA PAVOR ALGUM EM SEU ROSTO, NADA DO PÂNICO A QUE EU ESTAVA ACOSTUMADO A VER EM SITUAÇÕES COMO ESSA.

ACHO QUE NÃO, SENHOR ANJO.

ATREVE-SE A AMEAÇAR AZRAEL COM UMA ARMA DE FOGO? ACREDITA QUE MERAS BALAS PODEM FERIR...

KHA-BLAM

BLAM

BLAM

AAAGH!

AS BALAS ATRAVESSAM O TRAJE DE PROTEÇÃO QUE USO SOB MINHA FANTASIA COMO SE ELE NÃO EXISTISSE. E CHEGAM ATÉ MINHA CARNE.

PRA MIM, SR. ANJO, PARECE QUE ESSAS BALAS FIZERAM UM BAITA DUM ESTRAGO.

MAIS UMA, BEM NO MEIO DA TESTA.





argumento em páginas, ou mesmo em quadros; o excelente e diligente Doug Moench é conhecido por seus argumentos que são tão longos quanto as revistas propriamente ditas.

Este é o método de "argumento prévio", ainda preferido por muitos escritores, por razões que iremos discutir depois.

Roteiro completo

Escritores que optam pelo método de roteiro completo produzem manuscritos que se assemelham a roteiros de cinema e televisão. Embora, como mencionei anteriormente, quase todo escritor que conheço use um formato diferente, os pontos básicos são sempre os mesmos: cada página contém descrições do conteúdo visual dos quadros, seguido por legendas que são chamadas de — surpresa — "legendas", e pelo que o personagem está falando, ou, no caso de balões de pensamento, pensando; estes são escritos com o nome do personagem. É essencial que o escritor também indique cada página da história; isto é feito geralmente escrevendo essa informação antes do primeiro quadro de cada página. Note uma importante diferença: páginas de quadrinhos contêm toda informação visual e verbal que irá aparecer numa determinada página na revista impressa. Páginas manuscritas são os pedaços de papel no qual esta informação aparece. (Seria bom que essas páginas recebam número também, para o caso de os manuscritos caírem e se misturarem durante um ataque de ninjas, ou de pularem pela janela por causa do vento, ou ainda de ficarem embaralhados, por qualquer outra razão.)

Então, qual é o melhor? Argumento prévio ou roteiro completo? Lembre-se da regra mencionada antes: raramente existe uma maneira absolutamente correta de se fazer algo. "Correto" é tudo aquilo que faça o trabalho sair bem feito.

Mas cada método possui seus prós e contras. Vamos examiná-los rapidamente.

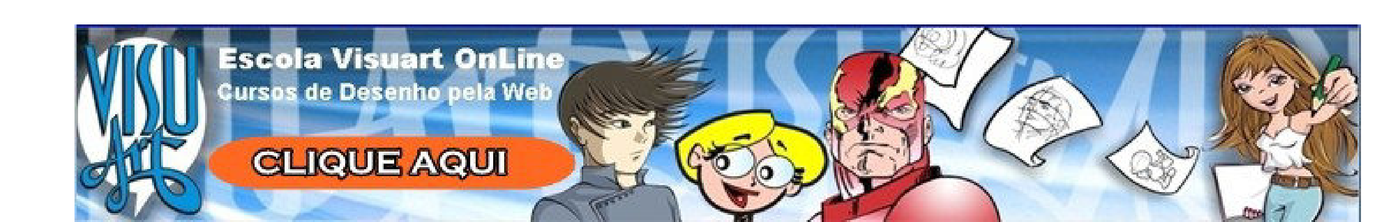
AZRAEL Nº 1. ROTEIRO DE DENNIS O'NEIL E ARTE DE JOE QUESADA E JIMMY PALMIOTTI.

Azrael #1/

CARL: Mais uma, bem no meio da testa…

PÁGINA TRÊS

1- AZ GOLPEIA COM A ESPADA PERTO DE ONDE ESTÁ O ROSTO DE CARL.
CARL: AAAG
LEGENDA: [ita]: Eu desdenhei de mim mesmo diante da sensação de satisfação que senti quando minha lâmina cortou e queimou.
2- CARL CAMBALEIA NA DIREÇÃO CONTRÁRIA DE AZ COM O ROSTO SANGRANDO. ELE DEIXOU CAIR A ARMA. DOIS HOMENS CARREGANDO UZIS (OU QUALQUER OUTRA SEMI-AUTOMÁTICA SUPERMODERNA) ENTRAM PELA PORTA ACIMA MENCIONADA.
CARL: FRANÇOIS! PATRICK!
LEGENDA: [ita] Sua voz era um grito agudo.
3- CARL COM A MÃO NO ROSTO ENSANGÜENTADO, COM EXPRESSÃO DE MUITA RAIVA.
CARL: MATEM ELE!
4- PATRICK E FRANÇOIS DISPARAM AS UZIS…
SOM: brkebrkebrkebrkebrk
5-O IMPACTO DAS BALAS FAZ QUEBRAR AS PORTAS DE VIDRO, ATRAVÉS DAS QUAIS AZ ESTÁ SAINDO.
SOM: t-zhing t-zhing
SOM: KHA-REEESH
LEGENDA: [ita] Novamente, meu corpo tremeu como se tivesse levado uma pancada. Meus gemidos se perderam em meio ao som de vidro se quebrando e das armas disparando.
6- AZ NO PARAPEITO DO TERRAÇO. NOITE, COMO ACREDITO QUE JÁ MENCIONEI.
LEGENDA: Os sons que se espalhavam nas ruas lá embaixo me conduziram até a ponta do terraço. Buzinas, apitos, relinchos de cavalos… ouvia todos esses sons…



EU DESDENHEI DE MIM MESMO DIANTE DA SENSAÇÃO DE SATISFAÇÃO QUE SENTI QUANDO MINHA LÂMINA CORTOU E QUEIMOU.

AAAAG!

FRANÇOIS! PATRICK!

SUA VOZ ERA UM GRITO AGUDO.

MATEM ELE!

BRKE BRKE BRKE BRKE BRKE

RLEEESH

NOVAMENTE, MEU CORPO TREMEU COMO SE TIVESSE LEVADO UMA PANCADA. MEUS GEMIDOS SE PERDERAM EM MEIO AO SOM DE VIDRO SE QUEBRANDO E DAS ARMAS DISPARANDO.

OS SONS QUE SE ESPALHAVAM NAS RUAS LÁ EMBAIXO ME CONDUZIRAM ATÉ A PONTA DO TERRAÇO. BUZINAS, APITOS, RELINCHOS DE CAVALOS... OUVIA TODOS ESSES SONS...





Vantagens de escrever um roteiro completo

Vamos enumerá-las:

1 O escritor tem controle total da história. Ele determina o ritmo, que é algo que pode preocupar mais o escritor do que o artista. O escritor pode estar certo de que todos os elementos do argumento estarão representados no desenho. (Ocasionalmente — apenas ocasionalmente — um desenhista estará tão envolvido em fazer desenhos maravilhosos, ou desenhando o que ele gosta, que irá se esquecer de partes que podem ser sutis, mas precisam estar presentes se a história tem de fazer algum sentido. Quando você vê uma história cheia de legendas que explicam as motivações dos personagens ou que descrevem acontecimentos que não estão na história, isto é o que provavelmente aconteceu.)

2 O escritor pode melhorar sua idéia original. Algumas vezes, no meio do desenvolvimento de um roteiro, um escritor imagina uma maneira de aperfeiçoar o argumento que ele começou. Se ele tiver trabalhado com argumento prévio, terá de se manter fixo a idéias que teve há dias, semanas ou mesmo meses antes. Com o roteiro completo, ele pode deixar sua nova inspiração acrescentar brilho às vidas de seus leitores.

3 Esta é um tanto pegajosa, mas tenho de mencioná-la, também. Escrevendo um roteiro completo, o escritor não estará contando com outra pessoa para fazer seu trabalho. Se o desenhista estiver atrasado por algum motivo, o escritor não é forçado a ter de esperar que as páginas desenhadas venham até ele. Seus prazos são apenas seus, para cumprir ou ignorar, e não de seus colaboradores.

Uma última sugestão: Alguns escritores — eu já estive entre eles — esboçam uma sugestão de layout de página nas margens de seu manuscrito, para indicar ao artista para que fique atento que nem todos os quadros devem ser do mesmo tamanho. Discutiremos o porquê disso depois.

REPRODUÇÃO DE ROTEIRO
Robin #83 Dixon/Woods

PÁGINA DEZ

Quadro um
Robin salta tocando os dois pés numa espreguiçadeira. Com o impacto, ela se inclina e atinge um bandido bem no queixo, arremessando-o em direção a outro atrás dele.
LEGENDA: BATMAN SEMPRE DIZ PARA USAR O AMBIENTE A SEU FAVOR.
BANDIDO 1: AGHK!

Quadro 2
Robin chuta uma cadeira sob os pés do terceiro bandido que salta sobre ela desengonçadamente.
LEGENDA: AQUI TEM MUITO PRA SER USADO.
BANDIDO 2: ow!

Quadro 3
Robin escorrega para debaixo da espreguiçadeira quando os bandidos sacam de suas adagas.
LEGENDA: MAS ESTES CARAS ESTÃO DETERMINADOS.
LEGENDA: O QUE DANNY TEM DE ESPECIAL?

Quadro 4
Plano fechado de Robin sob a espreguiçadeira, com expressão alarmada quando uma adaga penetra o estofado, varando perto de seu rosto.
ROBIN: aw...
LEGENDA: COMO UM ESTUDANTE PODE CAUSAR TANTO INTERESSE?

ROTEIRO DE CHUCK DIXON E ARTE DE PETE WOODS E JESSE DELLPERDANG PARA *ROBIN* Nº 83.



BATMAN SEMPRE DIZ PARA USAR O AMBIENTE A SEU FAVOR.

KRAK

BOING!

UI!

AQUI TEM MUITO PRA SER USADO.

MAS ESTES CARAS ESTÃO DETERMINADOS.

O QUE DANNY TEM DE ESPECIAL?

COMO UM ESTUDANTE PODE CAUSAR TANTO INTERESSE?

PÁGINA 14

Quadro 1:
Quadro de apresentação que cause impressão e vertigem mostra uma ponte suspensa na qual Metallo (tendo assistido a King Kong recentemente) rapidamente escala um dos dois gigantescos pilares de concreto, com Kelly em uma das mãos.

1 METALLO (velocidade animal e um sorriso sarcástico): Super-Homem! HEY! SUPER-HOMEM!

Quadro 2:
Kelly é posta dependurada em uma barra de ferro, como se fosse carne no açougue, bem no topo da estrutura de concreto, enquanto Metallo, com os braços esticados, continua a chamar.

2 KELLY (olhando PARA BAIXO) [balão explosivo]: Aah!

3 METALLO: Estou pronto pra você, otário!

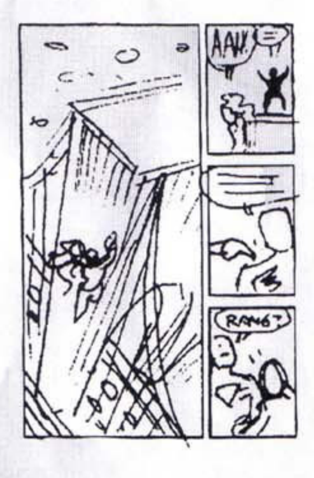
Quadro 3:
Plano médio de Metallo, quando uma mão se estende para ele, dando um tapinha em seu ombro.

4 METALLO: Hey! Homem de Aço! Venha encontrar seu...

5 EFEITO SONORO (em letras minúsculas): tap-tap

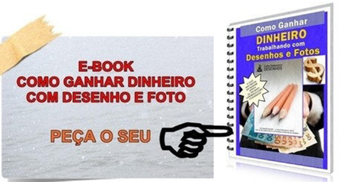
Quadro 4:
O rosto de Metallo gira para ver o Super-Homem de pé muito perto dele, os braços cruzados, sobrancelha erguida, calmo, mas com um leve traço de desprezo.

SUPER-HOMEM: Chamou?





ESTE ROTEIRO DE SCOTT MCCLOUD PARA *SUPERMAN ADVENTURES* Nº 2 DÁ UM BOM EXEMPLO DE UM ESCRITOR QUE FORNECE AO ARTISTA UMA SUGESTÃO DE LAYOUT. ARTE DE RICK BURCHETT E TERRY AUSTIN.







Vantagens do Argumento Prévio

Novamente numerando:

1 O escritor pode corrigir omissões no copidesque. Mesmo trabalhando com roteiro completo, desenhistas às vezes esquecem de colocar alguma coisa. Se isso acontece quando a arte existe antes dos diálogos, o escritor pode criar as explicações necessárias nos diálogos ou nas legendas que mencionei anteriormente. Se isso acontece no roteiro completo, a história geralmente fica comprometida.

2 O escritor pode ser inspirado por algo na arte. Esta é a razão que muitos bons escritores escolhem trabalhar com argumento prévio. Uma expressão no rosto de um personagem, alguma linguagem corporal, algo no cenário — qualquer coisa do tipo pode levar a um texto mais inteligente, uma melhor caracterização, ou mesmo mudanças na história que melhoram o produto final.

3 Escritores preguiçosos podem deixar os desenhistas fazer o trabalho por eles. Um artista realmente bom irá tratar alguns aspectos do roteiro (especialmente o ritmo), acrescentando toques interessantes ao mesmo tempo que o respeitará, permitindo ao escritor levar crédito pelo brilhantismo que ele talvez não tenha na realidade. Ou, no mínimo, terá o trabalho concluído mais rapidamente.

A TÃO ESPERADA AVENTURA REUNINDO A LIGA DA JUSTIÇA E OS VINGADORES FINALMENTE ACONTECEU EM 2003. ROTEIRO DE KURT BUSIEK E ARTE DE GEORGE PÉREZ.

Não vou pretender sugerir qual método você deve usar. Se você está trabalhando em quadrinhos comerciais, talvez não tenha escolha, especialmente se for um iniciante; o editor — o tirano — irá dizer qual o método que você prefere e você irá concordar com ele caso queira um novo contrato. E se ele não te disser? Você terá de aprender por si próprio como fazer do melhor jeito.

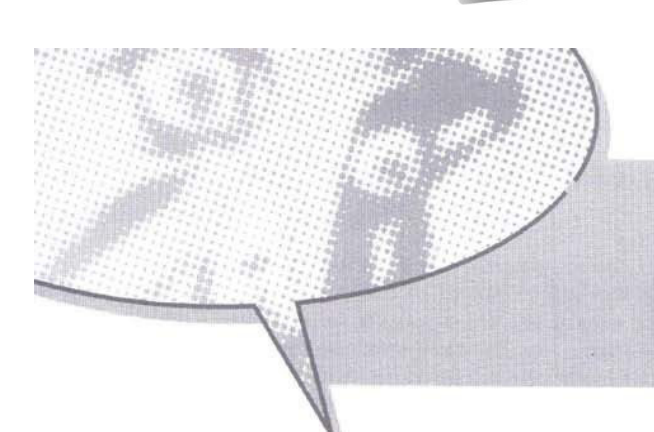
Lembre-se: O jeito que funciona é o melhor jeito.

Antes de mudarmos de assunto, quero deixá-lo ciente de uma variação que combina o método de roteiro prévio com o de roteiro completo, às vezes usados por aqueles indivíduos sortudos que podem escrever e também desenhar. Eu vi isso pela primeira vez no trabalho do saudoso e extremamente talentoso Archie Goodwin. Durante os primeiros anos da carreira de Archie, ele começava esboçando uma história inteira para depois escrever o roteiro em outras folhas de papel. Isso permitia que ele controlasse tanto o ritmo verbal quanto o visual, produzindo algumas histórias em quadrinhos soberbas. Se você é um escritor-desenhista, pode querer experimentar o método de Archie.

Conheci ainda outra variação quando trabalhava no final dos anos 1960 com Sergio Aragones e Nick Cardy, em um faroeste chamado Bat Lash. As histórias eram "escritas" por Sergio numa espécie de estenografia visual. Ele interpretava o argumento em seu estilo de cartoon inimitável, em uma folha de sulfite. Nick Cardy, trabalhando a partir dos cartoons de Sergio, fazia os desenhos numa prancha que era dada para mim para ligar aquela pequena distância, escrevendo diálogos e legendas.







ESTRUTURA DA HISTÓRIA

Era uma vez, num passado não muito distante, "estrutura" era uma palavra que você não ouvia nas redações de quadrinhos, pelo menos não relacionada a roteiros. Também não me lembro de tê-la ouvido em meus cursos de redação criativa. Contudo, roteiristas de cinema a consideram suprema. William Goodman, famoso por Butch Cassidy e Sundance Kid, diz que a estrutura é a mais importante contribuição e, muitas vezes, a única contribuição; suas palavras provavelmente serão modificadas por outros escritores, ou pelo diretor, ou pelos atores, mas a moldura sobre a qual a história é construída geralmente sobrevive enquanto o filme estiver sendo exibido em algum lugar.

A seguir, farei uma lista rápida dos mais básicos tipos de estrutura usados nos quadrinhos. Primeiro, no entanto, alguns "senões" que se aplicam a todas as estruturas e cada tipo de construção de história. Considere-os não como mandamentos, mas sugestões: sugestões muito bem expressas.

Saiba o fim da história antes de você começar a escrevê-la. Você pode ter uma idéia melhor no meio do caminho e repensar seu argumento, mas, a menos que você tenha bastante experiência, ou aprecie reescrever tudo novamente, você deve começar sabendo em que direção irá trabalhar. Tem também de considerar quantas páginas serão necessárias e informar o editor disso caso o número de páginas não tenha sido parte do acertado.

Quando possível, comece com o convencional. Mostre seu protagonista num estado "natural", mesmo que ele seja o Capitão Maravilha e o "natural" para ele seja viver em um poço de lava em Júpiter, e que ele seja o homem mais poderoso do universo. Histórias são, de um jeito ou de outro, sobre mudanças, uma alteração em algum estado ordinário da existência; será, portanto, lógico que elas devam mostrar uma modificação de algo em outra coisa qualquer que justifique os conflitos da história. Se, por motivos de espaço ou outras restrições, você não possa dramatizar o convencional, pelo menos tente sugerir isso.



UM GANCHO CLÁSSICO DE JLA Nº 44. ROTEIRO DE MARK WAID E ARTE DE HOWARD PORTER E DREW GERACI.

É POR ISSO QUE RA'S ME QUERIA DISTRAÍDO... ELE NÃO QUERIA ARRISCAR QUE EU AVISASSE VOCÊ!

TODOS OS PLANOS, AS ARMADILHAS E AS PISTAS...

...ERAM TODAS MINHAS!

SUPERMAN... EU FIZ ISSO A VOCÊ!!

Estrutura estilo "uma coisa atrás da outra"

Você não vai encontrar esta expressão em nenhum livro de redação ou dicionário; eu a inventei para denominar a estrutura às vezes encontrada em quadrinhos antigos, e que alguns escritores ainda usam, nem sempre para benefício de seu trabalho. Pode ter sido inspirada por aqueles seriados de cinema de sábado à tarde a que muitos futuros escritores de quadrinhos assistiam quando eram crianças. Se você tem menos de 50 anos talvez nunca tenha visto um seriado no cinema, mas pode ter visto um, ou parte de um, num canal de TV de clássicos, ou mesmo numa fita de vídeo alugada. O que acontece é que o(s) mocinho(s) e o(s) vilão(ões) têm uma série de encontros, geralmente violentos, que só terminam quando as forças da verdade prevaleçam e as do lado do mal tenham um fim merecido. Às vezes, o motivo de seu embate se modifica, mas o conflito essencial não se altera; dois poderosos antagonistas trocam sopapos e o mais nobre deles vence no final.

Isto não é algo sofisticado.

Mas pode entreter, pelo menos teoricamente, dado que cada encontro é ágil em si mesmo e o projeto como um todo continua a andar de maneira rápida. Mas pode ser cansativo também, possivelmente porque não envolve muito da mente do leitor. É meio como assistir a um urso dançando: bonitinho... por cinco minutos. Se algum desses encontros não for espirituoso ou inteligente, seus leitores ou encontrarão algo melhor para fazer ou simplesmente vão passar pela história em vez de serem divertidos por ela. Acho que o que estou tentando dizer é: não tentem isso em casa, crianças.

Eu gostaria de oferecer a você em vez disso uma estrutura simples, que eu já usei centenas de vezes, e é tão à prova de tolos como qualquer coisa no ramo de roteiros. Eu a chamo de (por favor, imagine o rufar de tambores agora):

Estrutura peso-pesada de poder industrial para uma história de uma só edição por O'Neil

Aqueles dentre vocês que estão familiarizados com técnicas de roteiro para cinema ou teatro irão notar que o que se segue é simplesmente uma versão da estrutura de três atos, que é procedimento padrão nessas modalidades de roteiro. Eu a desenvolvi anos atrás, antes mesmo de eu ouvir falar da nobre estrutura de três atos, porque meus editores anteriores queriam muita ação e freqüentemente insistiam que a história estivesse completa em uma edição. Não mereço aplausos por isso: a estrutura de três atos é a mais vastamente usada justamente porque é a mais lógica. A maioria das histórias cai nessas três partes quer queiramos ou não. Eu apenas fiz o que parecia natural.

Vou começar dando a estrutura de maneira geral e, depois, tentar explicar o que ela significa.




```
Ato 1
Fisgar.
Instigando o incidente.
Estabelecer situação e conflito.
(Maior parte da ação visual.)

Ato II
Desenvolve e complica a situação.
(Maior parte da ação visual)

Ato III
Eventos levam a:
Clímax.
(Maior parte da ação visual)
Conclusão
```

À ESQUERDA, SEQÜÊNCIA DINÂMICA DE QUADROS POR NEAL ADAMS, NUMA HISTÓRIA DO DESAFIADOR ESCRITA POR JACK MILLER E PUBLICADA NO BRASIL NO ÁLBUM *DESAFIADOR – VINGANÇA ALÉM DA VIDA*, PELA OPERA GRAPHICA.

AO LADO, UMA PÁGINA SPLASH. A REAÇÃO DE CHOQUE AO REPENTINO COLAPSO DE ALFRED "FISGA" A AUDIÊNCIA. (EXTRAÍDO DE *BATMAN* Nº 3 - 4ª SÉRIE, JUNHO DE 1977, PELA EBAL)

Para Batman, a longa noite de vigília tinha acabado! Gotham City saudaria a volta do amanhecer em paz, porque ele lhe havia patrulhado as ruas em horas tão ermas!

BATMAN

Pelo menos, era o que ele pensava... até entrar na sua própria casa!

Alfred! O que aconteceu?

O FÓSFORO MORTAL!

APRESENTAMOS O BATMAN.
STEVE ENGLEHART (AUTOR)
WALT SIMONSON (DESENHISTA)
AL MILGROM (IDEM)

Ato I: A Isca

Duas definições para isso. O guia de apresentação de trabalhos que a DC Comics usou para enviar a escritores define a fisgada como "a essência que torna sua história única e eficiente". Eu chamo isso de premissa. Na estrutura que estamos discutindo, a fisgada é algo na primeira página — freqüentemente a splash page (ver definição anterior) — que a) mantém a história em movimento e b) motiva o cara que está matando tempo numa banca, folheando casualmente uma revista que chamou sua atenção por comprá-la. Isto é análogo às seqüências antes dos créditos nos filmes de James Bond: O protagonista é envolvido numa trama excitante e interessante. Mas o serviço do roteirista de quadrinhos é mais difícil do que o do roteirista de Bond. Estes têm cinco minutos para concluir a fisgada; escritores de quadrinhos têm uma página, no máximo duas.

Então, como fazer para fisgar? Deixe eu contar um dos mantras muitas vezes ouvidos ao redor do escritório onde atualmente trabalho: "Começar com ação". Bastante direto, não? Personagens fazendo alguma coisa, de preferência algo grandioso e dramático, irão provavelmente capturar a atenção de um leitor em potencial. Se eles estão fazendo algo grandioso, dramático e que levante uma dúvida, melhor ainda, como você irá aprender no parágrafo seguinte.

O segundo tipo de fisgada: uma dúvida. Um personagem está reagindo horrorizado a algo que o leitor não pode ver: O que será isto? Um personagem está abrindo uma caixa: O que tem dentro dela?

Fisgada nº 3: perigo. Nos anos 1950, Joe Kubert fez dezenas de capas para as chamadas revistas de guerra nas quais os soldados americanos — geralmente os "battle-happy Joes da Companhia Moleza" — estavam caminhando na direção de um perigo que eles não podiam ver porque o inimigo estava se escondendo sob um bueiro, ou agrupado num canto ou ainda escondido dos battle-happy Joes. Isso é um perigo clássico. Uma versão mais simples pode ser de alguém atirando em um herói, ou prestes a atirar, ou uma pessoa inocente caindo de uma janela ou de um avião, ou uma donzela inocente degustando um bombom sem saber que o irmão mau de Drácula está se aproximando por uma janela atrás dela... você já deve ter entendido.

Fisgada número 4: Uma imagem tão arrebatadora que o leitor tem de prosseguir. Obviamente, você precisa de um artista extraordinário para conseguir isso; é, na verdade, mais trabalho dele do que seu. Will Eisner fez de suas aberturas sua assinatura e conseguiu fazer isso dezenas de vezes. Contudo, poucos de nós somos Eisners...

Se sua história é das que não podem ser abertas com uma cena de ação, ou com uma dúvida, ou com alguém em perigo, ou arremessar na cara do leitor uma imagem inesquecível, você pode também a) repensar a abertura da história ou b) pelo menos colocar um personagem abrindo uma porta — o leitor irá querer saber o que tem do outro lado.

O que você jamais deve fazer é começar mostrando um objeto inanimado — um prédio, por exemplo —, a menos que seja um prédio tão incomum que, por si próprio, ele atice a curiosidade. Pessoas estão interessadas em pessoas, não em coisas. Você quer chamar sua atenção e, não por acaso, fazer sua história acontecer. Um quadro de natureza morta pode ser esplêndido na parede de museu, mas não é a maneira correta para chamar atenção.

Há um princípio da dramaturgia em geral, e dos roteiros para cinema em particular, que é pertinente aqui: sempre comece uma cena tão tarde quanto possível. Iremos entrar em mais detalhes sobre isso em breve.



PÁGINA DE ABERTURA DE UMA HISTÓRIA DA BATMOÇA PUBLICADA NO BRASIL PELA PANINI COMICS EM *BATMAN* Nº 16. ROTEIRO DE CHUCK DIXON E ARTE DE SCOTT BEATTY.

PÁGINA AO LADO: NA TERCEIRA PÁGINA DE *JLA* Nº 43, A REAÇÃO DO PERSONAGEM A ALGO FORA DO QUADRO CRIA UM SUSPENSE QUE FISGA O LEITOR. ROTEIRO DE MARK WAID. ARTE DE HOWARD PORTER E DREW GERACI.





"...DISTRAÍ-LO ERA UMA COISA TÃO ÓBVIA. NÃO POSSO ACREDITAR QUE NUNCA PENSEI NISSO ANTES."

3



BLAZING ACTION IN HAND-TO-HAND COMBAT!

SUPERMAN DC NATIONAL COMICS

APR.-MAY

10c

ALL AMERICAN MEN of WAR

BROTHER-! WOULDN'T THIS BE A GREAT PLACE TO MEET A RED!

In this issue:
HILLS of HATE
•
BATTLEFIELD TOUCHDOWN
•
COMBAT DIVER

O SOLDADO ESTÁ EM PERIGO... ELE NÃO SABE, MAS O LEITOR, SIM! É UM BOM EXEMPLO DE SITUAÇÃO DE PERIGO.

DAMASCUS IS FAR FROM WILDWOOD CEMETERY WHERE **THE SPIRIT** HIDES HIS CRIME LABORATORY.. BUT THE SEEDS OF CRIME BEYOND THE LAW FIND STRANGE GARDENS IN WHICH TO GROW

BY WILL EISNER

SPIRIT

UMA PÁGINA "SPLASH" DE ABERTURA POR WILL EISNER. A ARTE DEFINE UM CLIMA, INCORPORA O LOGOTIPO E É TÃO IMPRESSIONANTE QUE NÓS QUEREMOS LER A HISTÓRIA QUE ELA INTRODUZ.

Incidente Motivador

É o acontecimento que faz o herói reagir, que fornece o perigo ou enigma ou tarefa que galvaniza o herói a agir. De acordo com Robert McKee, é o que "desequilibra radicalmente as forças na vida do herói". Esta é uma definição que se aplica a diversos filmes de Alfred Hitchcock, aqueles em que Jimmy Stewart ou Hank Fonda são caras mais ou menos comuns que, de repente, enfrentam uma situação perigosa. Na ficção de crimes, ela é sempre — surpresa! — um crime, geralmente um assassinato. No primeiro Exterminador do Futuro, foi a aparição de Arnold, o Andróide, em nossa época. Em histórias de super-heróis é, geralmente, mas não sempre, uma ameaça ao bem comum — como um cientista maluco planejando jogar um raio mortal sobre Metrópolis, transformando-a em cinzas.

Se o escritor consegue incorporar o Incidente Motivador junto com a isca (fisgar), excelente. Se não, ele terá de aparecer cedo na história, ou, se ele ocorreu antes da história começar, deve ser citada e explicada tão logo possível.



NENHUM ESPAÇO É DESPERDIÇADO AQUI. EMBORA ESTA PÁGINA DO ROTEIRO DE GRANT MORRISON PARA JLA Nº 34 NÃO TENHA MUITO TEXTO, ELA IMEDIATAMENTE PUXA O LEITOR PARA DENTRO DA HISTÓRIA. ARTE DE HOWARD PORTER E JOHN DELL.

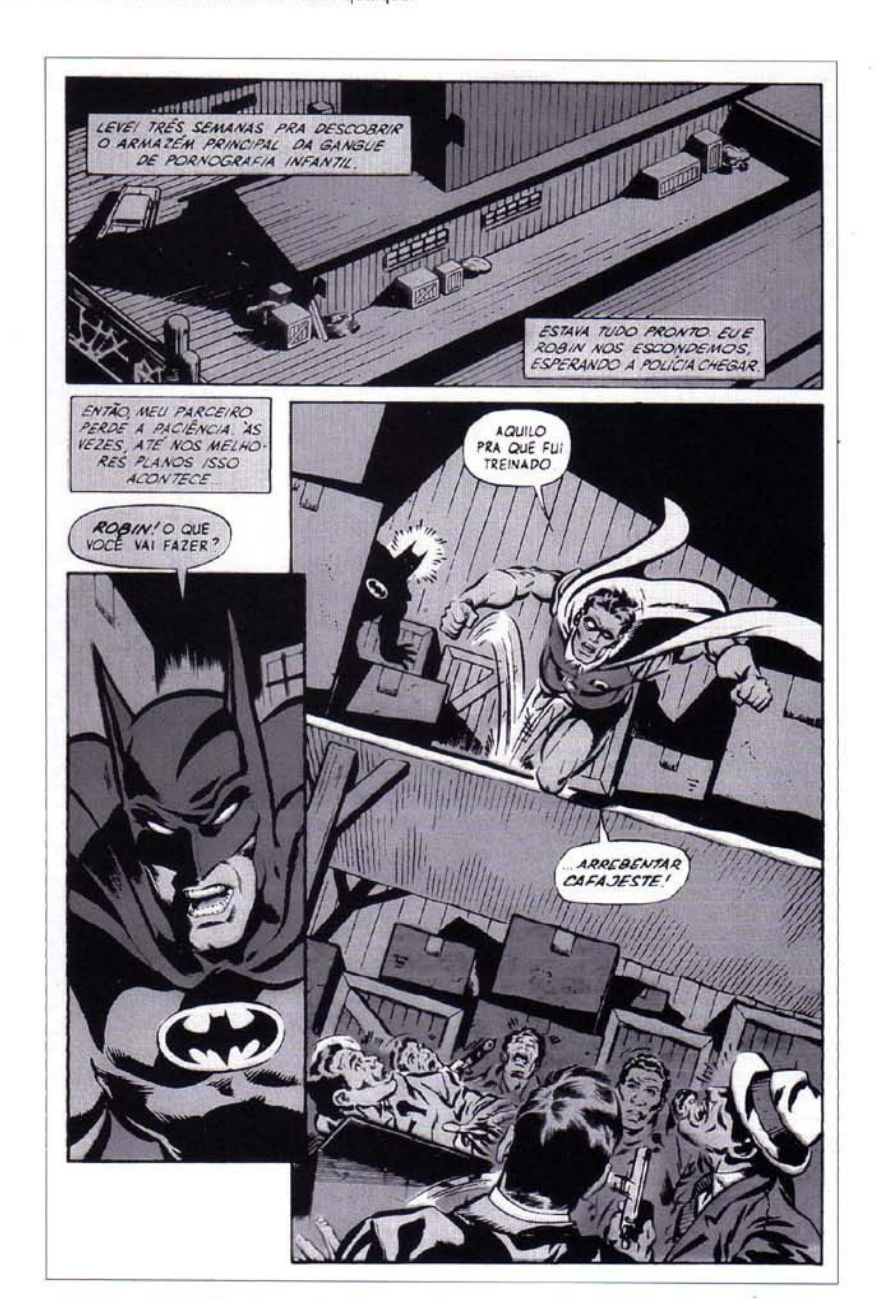




Situação e conflito

Responda algumas perguntas ao leitor: Onde nós estamos? Quem é o mocinho? Quem é o malvado? O que, ou quem, ele está enfrentando? O que está em jogo? Até que esses elementos seja esclarecidos, sua história ainda está no ponto de partida. (Um de meus antigos chefes insistia que o conflito tinha de ser estabelecido no máximo até a segunda página. Isso é um pouco exagerado porque — todo o mundo junto agora — não há uma maneira absoluta de se fazer qualquer coisa. Mas você estará arriscando ser maçante, ou pior, perder leitores se você esperar demais para inseri-los no conflito.)

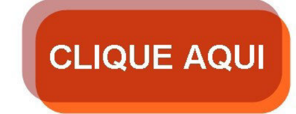
Você tem também de introduzir o McGuffin o mais cedo possível. Uma vez que o McGuffin sempre é essencial ao conflito, você fará isso naturalmente enquanto estiver desenvolvendo a história. Mas o que é esse tal McGuffin?



JASON TODD, O SEGUNDO ROBIN NÃO VIVERÁ PARA COMEMORAR MAIS UM ANIVERSÁRIO. ESTA CENA DEFINIU A IMPULSIVIDADE QUE POSTERIORMENTE O LEVOU À MORTE. ROTEIRO DE JIM STARLIN E ARTE DE JIM APARO E MIKE DE CARLO.







McGuffin

Hora de outra definição irritante: de acordo com Alfred Hitchcock, que cunhou o termo, um McGuffin é sobre o que o herói e o vilão estão lutando — o código, o desejo escondido, o mapa do tesouro, o disquete de computador que contém a informação que irá salvar a cidade. Assim disse o sr. H.: "A única coisa que importa é que os planos, documentos secretos devem parecer de vital importância aos personagens... para o narrador, eles não têm qualquer importância."

Se você pensar, contudo, que não precisa gastar muito a cabeça definindo o McGuffin, está errado. Embora, para o narrador, "não têm qualquer importância", o McGuffin deve ser crível. Se o conflito é sobre algo inconseqüente ou tolo, seu herói fica diminuído — que tipo de herói se envolve com trivialidades? — e isso irá prejudicar sua história. (A exceção é quando você quer deliberadamente que sua história pareça tola, cômica ou ambas. Por exemplo, num antigo e ainda hilário filme de Woody Allen chamado *What's Up, Tiger Lily?*, os mocinhos e os malvados competem pela melhor receita de salada do mundo.) Se o McGuffin for claro, como geralmente era nos filmes de Hitchcock, você estará dando algo a mais com que o leitor se deliciar.

Muito bem. Já temos nosso herói, nosso vilão, nosso conflito/McGuffin. Sabemos onde estamos geograficamente e historicamente. Estamos agora no fim do que os escritores chamariam de "ato um".

Ato II

Devemos agora levar a história para outra direção. Algo inesperado acontece, talvez algo que envolva o herói em combate com o vilão. Se você estiver escrevendo uma história de super-heróis, esse algo provavelmente envolverá ação e demonstração de quais poderes e habilidades fazem do seu herói alguém super. Se você não estiver escrevendo sobre super-heróis, deve tentar surpreender o leitor complicando a vida do protagonista ou introduzindo um novo problema/obstáculo para ele. Coloque-o em confusões. Você quer convencer o leitor que ele talvez nem possa vencer. Como um velho adágio de escritor de histórias curtas diz: Ponha o herói na ponta de um galho de árvore... e comece a serrá-lo.

E quando você desenvolver essas novas situações e complicações, estará no fim do ato dois.

É um bom momento de escrever outra cena de ação ou outro desenvolvimento de argumento, e preferencialmente, ambos.

Ato III

Então, você corre para o final. Chame isso de ato três. No espaço restante, seu herói resolve os maiores problemas, se não todos eles, derrota as ameaças e vilões, e restaura a paz e a tranqüilidade. Seria bom que tudo isso leve a uma cena de ação/confrontação final, porque então você seguiu o princípio de ação crescente a que eu ainda não me referi, mas irei. Também seria bom — os mais puristas diriam até que é necessário — responder a todas as questões: nunca deixar o leitor se perguntando exatamente como ou por que algo aconteceu.

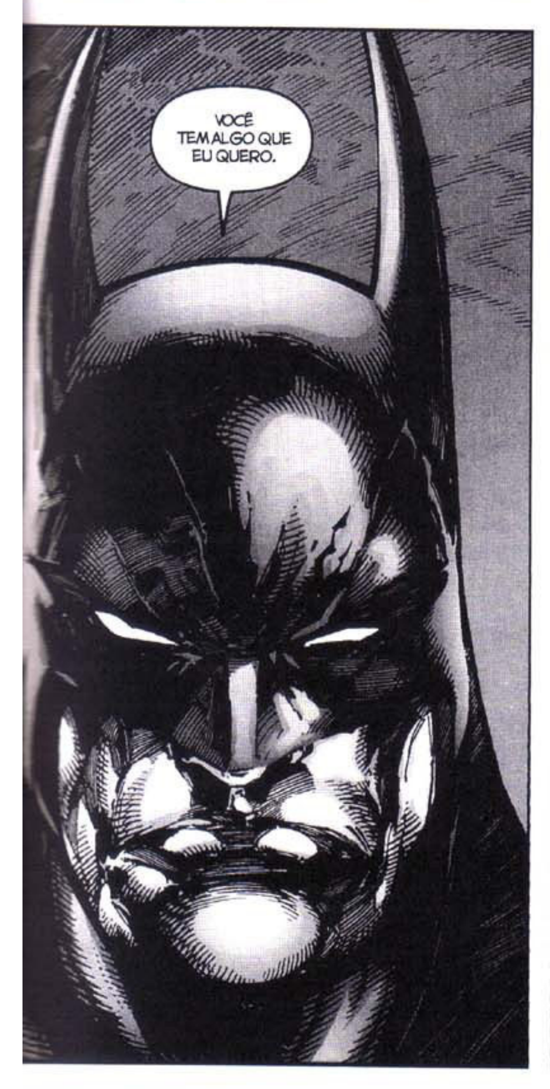
Desfecho

Você está no fim do ato três, e de sua história. Mas não digite "Fim" e desligue o computador, ainda. Você pode querer terminar com um desfecho. É um tipo de pós-escrito, uma breve cena que se segue ao clímax e libera o leitor do mundo criado pelo escritor. Você pode usá-lo para responder àquela questão incômoda que você foi obrigado a deixar sem resposta no clímax, ou mostrar como seus personagens foram transformados por suas aventuras, ou indicar o que irá acontecer a eles a seguir. Seja breve. Isso deve ocupar não mais do que uma página em uma história de 22 páginas. Se você sentir que está escrevendo um desfecho muito longo, repense sua estrutura. A história terminou, ora essa! Seu leitor pode gostar de alguma informação adicional, mas se você fez um bom trabalho ao longo da história, haverá muito pouco que reste de interessante para ele.

Sua história fez algo que todas as formas dramáticas têm em comum: dar ao público um senso de conclusão. Isso é uma verdade mesmo que você tenha feito uma história de uma só edição ou parte de uma saga contínua. Os personagens podem ter outras aventuras ad infinitum, mas, por ora, é só isso. Todas as dúvidas foram solucionadas, todos os conflitos resolvidos. O fim. Como Tracy Ullman diz: "Vá para casa".

Agora você pode desligar o computador.









O ANEL É O MCGUFFIN NESTES QUADROS DE SUPERMAN: *LEX 2000* Nº 1. ESCRITO POR GREG RUCKA E ILUSTRADO POR DWAYNE TURNER E DANNY MIKI.



CRIAR IMAGENS FORTES NÃO É RESPONSABILIDADE APENAS DO DESENHISTA. O ROTEIRISTA DEVE MANTER A HISTÓRIA EMPOLGANTE, INDICANDO AO ARTISTA QUE FAÇA CENAS DRAMÁTICAS.

O que foi visto até agora é, necessariamente, simplificado. Por exemplo: você não precisa introduzir complicações e cenas de ação apenas no final dos atos um e dois. A lógica interna de sua história pode exigir que elas sejam colocadas em qualquer outro lugar, ou cenas de complicação/ação podem ser inseridas através de toda a aventura. Se é o caso, faça isso. Não torça seu argumento fora da forma apenas para se adequar ao esboço do roteiro. Mas muitas vezes você vai descobrir que cenas de ação/complicação caem naturalmente em finais de ato ou nos inícios.

Há outra maneira de pensar sobre construir uma história que merece pelo menos mais alguns parágrafos de sua atenção, já que foi fornecida por um dos maiores contadores de histórias dos quadrinhos: Carl Barks. Ele escreveu e ilustrou centenas de excelentes histórias do Pato Donald para a Disney e, incidentalmente, criou o tio avarento de Donald, o Tio Patinhas, certamente um dos mais memoráveis personagens do século 20. A estratégia de narrativa do sr. Barks, como explicado a Donald Ault, que o entrevistou, lembra algo que o grande escritor de história de crime Dashiell Hammet disse em algum lugar, que o melhor argumento é o argumento que permite as melhores cenas.

Eis o que o sr. Barks disse ao sr. Ault:

"... Nós sempre tentamos criar uma situação interessante, grandiosa, e então encontramos uma razão para esta situação... era uma boa maneira de fazer histórias... encontrar uma boa e grandiosa piada — uma situação muito interessante — e depois construir tudo até chegar nela..."

Em outras palavras, trabalhe de trás para diante e deixe a estrutura da história emergir organicamente a partir dos incidentes necessários para chegar ao grande final. Com este método, o escritor estará certo de que, pelo menos, sua história está indo para algum lugar. Isso não absolve o escritor de construir uma narrativa que tenha movimento, ação crescente, que envolva personagens interessantes que se comportam de maneira lógica, e apresenta alguns incidentes divertidos antes ou além do grande clímax. Ou melhor, é um processo diferente para se chegar a esses elementos.

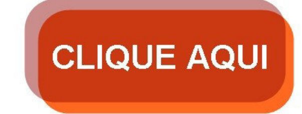


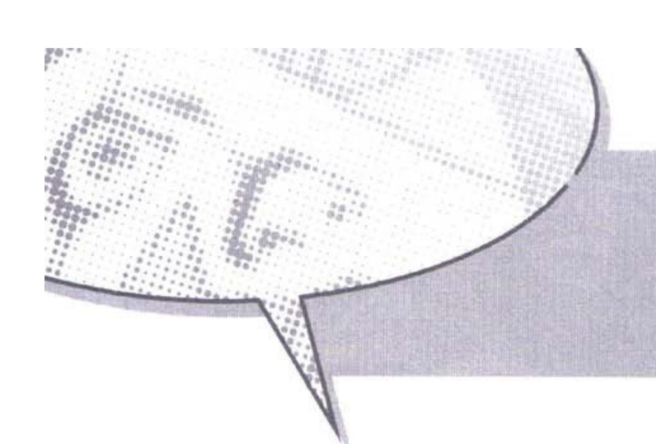
UMA PARCERIA DE SUCESSO: A UNIÃO DE ALEX ROSS E PAUL DINI GEROU UMA SÉRIE DE EDIÇÕES ESPECIAIS EM FORMATO DE LUXO. ESTA CENA É DE *LJA – LIBERDADE E JUSTIÇA* (PANINI COMICS).

VOU FICAR.
O OLHAR NO ROSTO DO GAROTO...
TALVEZ SEJA MELHOR VOCÊ EXPERIMENTAR ISTO.
HÁ ALGO QUE EU TENHO DE DEIXAR CLARO...
...SEREI SEU PROFESSOR, MENTOR E, CONSEQÜENTEMENTE, SEU PARCEIRO.
MAS NÃO SEREI UM PAI.
HÁ ALGUM NOME LIGADO A ESTE UNIFORME?
ENTENDIDO.
VAMOS CHAMÁ-LO DE ROBIN.
PROFESSOR, MENTOR, PARCEIRO, MAS NUNCA UM PAI...
É CLARO, PATRÃO BRUCE. É CLARO.

O PERIGO PASSOU, MAS AINDA HÁ UMA QUESTÃO A SER RESPONDIDA, E DENNIS O'NEIL A RESPONDE NESTE DESFECHO DE *LENDAS DO CAVALEIRO DAS TREVAS* Nº 10 (OPERA GRAPHICA, 2002). ARTE DE DAVE TAYLOR.







CRIANDO DRAMA

Iniciando Cenas

Seu público não quer ver o herói estacionando o carro, sair dele, subir os degraus de uma escada, checar a correspondência, abrir uma porta, andar por um corredor, pendurar o casaco, pegar um copo d'água, assoar o nariz, bocejar, espirrar, escrever "comprar lenço de papel" na lista de compras fixada na geladeira e depois andar até a sala de visitas onde o espera o robô assassino. Ele quer a confrontação com o Sr. Clanky; isso é sobre o que é a história. A não ser que qualquer daquelas outras coisas venham a ser importantes, omita-as. A essência do drama, e especialmente melodrama, é a compressão. Mostre apenas o que é importante. Por isso, comece a cena o mais tarde possível e, uma vez que o ponto dramático tiver sido feito, termine-o.

Ação crescente

O que isso significa é que cada incidente no argumento é mais intenso, cada ação maior, cada perigo mais ameaçador, cada complicação mais difícil do que a anterior. A idéia é trazer o leitor ao ápice do suspense e envolvimento emocional e depois fornecer uma catarse — um alívio, geralmente bastante repentino, da tensão que você criou. Mantenha a ação crescendo e você não incomodará o leitor e eles sentirão a satisfação emocional que uma história bem contada proporciona.

Você não incomodará o leitor. Isso é importante. Se existe algum medo que um escritor deve ter, é este: deixar o leitor incomodado. Ação crescente é uma garantia contra isso.



DE *GERAÇÕES 2* Nº 1 (PUBLICADO PELA OPERA GRAPHICA). ROTEIRO E ARTE DE JOHN BYRNE. CORTAR IMEDIATAMENTE DE ABIN SUR E SUPER-HOMEM VOANDO, PARA O MOMENTO EM QUE ELES ENCONTRAM ALAN SCOTT,5 ACELERA O ANDAR DA HISTÓRIA.











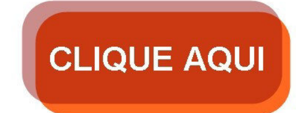




NESTA SEQÜÊNCIA, A AÇÃO CRESCE ENQUANTO A LUTA ENTRE SUPERMAN E DOOMSDAY FICA CADA VEZ PIOR. DE *SUPERMAN* Nº 75. ROTEIRO DE DAN JURGENS. ARTE DE DAN JURGENS E BRETT BREEDING.







Suspense x Surpresa

O Suspense, mencionado há pouco, é outra maneira de procurar não perder o leitor. Uma definição parece inevitável, aqui. Não me lembro exatamente de onde tirei essa, mas me serviu muito bem durante os anos em que estive lecionando na Escola Manhattan de Artes Visuais: Suspense é o estado ou condição de incerteza mental ou excitamento, como ao aguardar uma decisão ou resultado, geralmente acompanhado por um grau de apreensão ou ansiedade.

Suspense é quase que o oposto de surpresa. Um leitor em um estado de suspense conhece fatos cruciais que o personagem da história não conhece. E ele geralmente os conhece já há algum tempo. Hitchcock explicou isso com uma situação imaginária. Estamos assistindo a duas pessoas conversarem, e há uma bomba sob a mesa à qual elas estão sentadas. De repente, há uma explosão. Ficamos surpresos e alarmados, mas se já soubéssemos onde a bomba está (mas os personagens não), ficamos aflitos, indagando se eles irão sair da sala ou se serão feitos em pedaços. Hitchcock explicou isto a François Truffaut: "O público sabe que a bomba irá explodir à uma hora e há um relógio na sala. O público pode ver que faltam 15 minutos para uma. Nessas condições, esta mesma conversa tranqüila se torna fascinante porque o público está participando da cena. A platéia está ansiosa por avisar os personagens na tela. "Vocês não devia estar conversando sobre assuntos triviais. Tem uma bomba aí que está prestes a explodir."

Surpresa tem um limitado valor de entretenimento. Suspense pode manter os leitores encantados. Se executado apropriadamente, ele constrói a emoção até você estar pronto a garantir a sua platéia ofegante a liberação dessa sensação.

Ao trabalhar com um personagem de uma série contínua, como nos quadrinhos, você não pode realmente esperar que a platéia fique preocupada sobre se o herói vai sobreviver àquela explosão. Eles sabem que haverá uma próxima edição da revista. Mas não sabem se um personagem secundário irá sobreviver ao perigo mortal.

Outra maneira de criar uma forma de suspense é fazer os leitores se perguntarem como o herói irá realizar alguma coisa. Claro, o Capitão Maravilha irá escapar da armadilha mortal — afinal, ele é o Capitão Maravilha, e o nome dele está na capa. Mas como? Ele está acorrentado a um obelisco de dez toneladas que está submerso em uma piscina cheia de piranhas comedoras de homens e, além disso, está sofrendo de uma tremenda indigestão. Como nosso esperto escritor vai livrar o herói desta situação? Acrescente mais um elemento e você terá um suspense genuíno: O Cap. M. está naquela piscina e, é claro, ele vai se livrar antes de virar comida — mas... sua santa vovó está lentamente deslizando na direção de um fatiador de cenouras gigante na Exposição de Eletrodomésticos Gigantes Caseiros. Como será que o Capitão vai se soltar do obelisco, da piscina, se secar, mudar de roupa e salvar a velhinha na exposição que, havia esquecido de dizer antes, fica na Austrália?

COLOCAR O HERÓI EM APUROS SEMPRE É UM RECURSO EMPOLGANTE, MAS PRECISA SER LIDADO COM RESPONSABILIDADE. COMO NESTA HISTÓRIA DE DAN RASPLER (ROTEIRO) E MIKE MIGNOLA (ARTE). DE *LENDAS DO CAVALEIRO DAS TREVAS* Nº 1 (OPERA GRAPHICA).







Os leitores têm a certeza, mesmo que em uma remota parte de suas mentes, de que o Capitão terá sucesso, mas eles desesperadamente vão querer saber como. Sua resposta a isso é que constitui o entretenimento.

Um último exemplo de suspense: não temos dúvida de que o herói irá superar o vilão, mas o vilão é tão escorregadio que não temos idéia alguma de como esse fim será atingido. Uma das mais duradouras séries de TV, Columbo, faz a pergunta "como" em virtualmente todo episódio. A estrutura é sempre a mesma: Nós vemos alguém cometer um assassinato perfeito. O meliante parece ter antecipado cada problema. Parece que não há qualquer maneira que o tenente Columbo possa descobrir a verdade. Mas ele descobre, e nos sentamos fascinados enquanto o observamos solucionar o mistério. Esses tipos de roteiro são difíceis de escrever: A platéia deve ficar convencida de que o vilão não cometeu nenhuma falha, e a solução do herói deve ser coerente e ao mesmo tempo lógica.





NESTA HISTÓRIA, O LEITOR TEM CIÊNCIA DE ALGO QUE OS TRANSEUNTES NÃO SABEM: O ARQUEIRO VERDE LEVOU UMA FLECHADA NO OMBRO. SABER DISSO CRIA O SUSPENSE. DE *LANTERNA VERDE* Nº 85. ROTEIRO DE DENNIS O'NEIL. ARTE DE NEAL ADAMS.



Ao ficar órfão ainda em criança, quando um pistoleiro lhe matou os pais, Bruce Wayne resolveu devotar sua vida à luta contra o crime. Durante o dia, faz-se passar por **playboy** milionário, para, à noite, combater o banditismo, como o temido...

BATMAN

CRIAÇÃO DE BOB KANE

Diante de vocês está Batman, o terror dos bandidos...

...mas isto é apenas uma máscara!

Sob a máscara terrível, está Bruce Wayne, o playboy!

...que é outra máscara!

Agora, o Professor Hugo Strange vai substituí-los! De agora em diante... eu sou o Batman...

O NOVO BATMAN!

Em *Kung Fu*, n.º 36 — HOMENAGEM A BRUCE LEE. Reportagem sobre o Rei do Kung Fu!

Uma história de Batman como nunca houve outra igual! Que foi escrita por Steve Englehart, desenhada por Marshall Rogers e Terry Austin.

A REVELAÇÃO DE QUE HUGO STRANGE É BATMAN CRIA SURPRESA, PRENDENDO A ATENÇÃO DO LEITOR POR ALGUNS (BONS) INSTANTES. EXTRAÍDA DE *BATMAN* Nº 6, 4ª SÉRIE, SETEMBRO DE 1977, DA EBAL.





Mas se o escritor tiver sucesso, como os escritores de Columbo geralmente tinham, o valor de entretenimento é enorme.

Se você estiver preparado para a longa estrada — isto é, se você está trabalhando numa série e tem motivos para acreditar que continuará nela por algum tempo — é uma boa idéia fazer seu herói cometer alguma falha ocasionalmente. Falhas heróicas são material para um grande drama, das maiores tragédias do mundo e merece sua consideração. Permite que você plante dúvida nas mentes dos leitores que o acompanham: Talvez, dessa vez a vovozinha vai virar picadinho.

Mantenha a história em constante movimento

Este é o último método de assegurar que os leitores não ficarão cansados, e o mais óbvio: Nunca escreva uma cena, ou um simples quadro, que não contribua diretamente ao seu argumento. Não olhe para seu personagem como um vizinho abelhudo. Vá até eles apenas quando estiverem fazendo ou dizendo alguma coisa importante. O grande escritor de histórias curtas e autor de teatro russo Anton Chekhov disse que se você tem uma arma em cima da prateleira no Ato Um, tenha certeza de que vai atirar antes que as cortinas se fechem. Senão, ela vai servir apenas para desviar a atenção da platéia. Edgar Allan Poe, autor de quem você já deve ter lido alguns poemas ou histórias, disse que cada palavra deve contribuir para a emoção que você está tentando gerar no leitor. Nós nos curvamos aos mestres, que sabiam do que estavam falando.

Desejo garantir a possibilidade de uma exceção a este princípio: uma cena que é simplesmente tão fascinante que, embora não tenha nada a ver com o argumento, irá paralisar o leitor de delírio. O perigo aqui é que o que você pensa que está interessando ao leitor pode estar, na verdade, fazendo-o bocejar. Melhor não correr o risco.

O rascunho define que o fim de cada ato deve incorporar uma grande ação visual. Isso se aplica principalmente aos quadrinhos de super-heróis. Por quê? Porque qualquer um que compra um gibi que tem na capa o desenho de um mesomorfo hiperdesenvolvido usando uma capa e máscara fazendo algo espetacular espera um certo tipo de ficção. Se eles estão antecipando um semideus fantasiado exterminando uma horda de dinossauros vampiros e você dá a eles uma garota de colégio tímida, temendo a possibilidade de não conseguir tirar A na prova de Estudos Sociais, apesar de quão brilhantemente você retrata a dor da pobre coitada, eles ficarão desapontados. Você os enganou; roubou o dinheiro deles. Eles não irão comprar seu trabalho novamente e eles podem lhe escrever uma carta bem malcriada.



SNAP!

DIGA ALÔ PROS MEUS AVÓS...

CONTINUA

PODE ATÉ SER QUE O PERSONAGEM ESCAPE DESSA FRIA... MAS ENQUANTO ISSO NÃO ACONTECE, O LEITOR VAI TER VIVIDO FORTES EMOÇÕES.



O HERÓI FALHA. RUIM PARA ELE, MAS BOA DIVERSÃO PARA O LEITOR, QUE NÃO PODE ESTAR SEMPRE PREVENDO O QUE VAI ACONTECER NO FIM. DE *LEGENDS OF THE DARK KNIGHT* Nº 16. ROTEIRO DE DENNIS O'NEIL. ARTE DE TREVOR VON EEDEN, RUSSEL BRAUN E JOSÉ GARCIA-LOPEZ.




ELA MORREU.
EU ESTAVA FRACO DEMAIS PARA SALVÁ-LA.
PATRÃO BRUCE...
E EU PENSAVA QUE ERA UM BOM DETETIVE.
RASTREEI O SEQÜESTRADOR ATÉ SEUS PARCEIROS CONHECIDOS E ENCONTREI UM PAR DE BOTAS DE BORRACHA NO QUARTO E...
ANALISEI A LAMA NELES E CONCLUÍ QUE ELE DEVIA TER LEVADO A GAROTINHA AO TÚNEL E...
...EU ESTAVA CERTO.
MAS NÃO ESTAVA FORTE O BASTANTE.



SUBENREDOS

Vocês, que odeiam definições, me perdoem novamente por minha irresistível necessidade de definir o título deste capítulo. Mas é uma definição bem rápida. Aqui vai:

UM SUBENREDO É UMA IDÉIA SUBORDINADA NA FICÇÃO OU NO DRAMA.

Pronto. Não foi tão ruim assim, foi?

Em ficções tradicionais, subenredos têm diversas funções. Aqui, iremos considerar apenas as mais comumente usadas nos quadrinhos. Enquanto seu próprio trabalho progride, você mesmo pode acrescentar algumas coisas à lista. Qualquer catálogo de estratégias de narrativa provavelmente não estará completo ao longo de uma vida inteira.

Enquanto isso, nos quadrinhos, subenredos vêm sendo mais usados para mostrar diferentes facetas da vida do herói: o Homem-Aranha é Peter Parker enquanto ele não está escalando paredes, e os problemas de Peter são diferentes dos do Aranha; esses problemas aparecem como subenredos. Até certo ponto, subenredos têm sido usados para expandir o "mundo da história" ao mostrar aspectos do universo ficcional não precisamente relevantes à ação principal. São usados, também, para mostrar acontecimentos na vida de personagens secundários, como quando Jimmy Olsen, o melhor amigo do Super-Homem, perde o emprego. Aqui, novamente, subenredos permitem mostrar mais do mundo imaginário e criar a ilusão de que ele existe.



A ORQUÍDEA NEGRA FOI REVIVIDA POR NEIL GAIMAN (ROTEIRO) E DAVE MCKEAN (ARTE), OBRA QUE ABRIU AS PORTAS PARA A DUPLA DE AUTORES AOS QUADRINHOS AMERICANOS. ESTA MINISSÉRIE FOI PUBLICADA NO BRASIL PELA OPERA GRAPHICA.

Ô RICARDITO... QUE MELODRAMA, HEIN? EMBRULHOU MEU ESTÔMAGO...
QUER SABER? ATÉ PERDI O APETITE!
CÊ PODE DORMIR AQUI, SE QUISER, LANTERNA!
NÃO! PREFIRO IR PRA CASA! AMANHÃ A GENTE VOLTA A CAÇAR AQUELES MARGINAIS!
LEGAL! NÃO VOU SOSSEGAR ENQUANTO NÃO POR AS MÃOS NELES! FIZERAM A GENTE DE BOBO!
OH, MEU DEUS! CÊ TÁ SE DROGANDO!
VOCÊ... É MESMO UM VICIADO?!
RICARDITO! VOU PREPARAR O MEU "CHILI ESPECIAL"... BEM APIMENTADO!
CÊ VAI QUERER, TAMBÉM?
DE QUEM VOCÊ ACHA QUE EU FALAVA, HÁ POUCO?
22
Isto ainda não acabou... e nem poderia!
No próximo número:
O MAIS CHOCANTE DE TODOS OS FINAIS!

UM SUPER-HERÓI SE TORNA VICIADO. O SUBENREDO ENVOLVENDO RICARDITO, O PUPILO DO ARQUEIRO VERDE, REFLETIU E APROFUNDOU O ENREDO PRINCIPAL NESTA HISTÓRIA PREMIADA. ROTEIRO DE DENNIS O'NEIL E ARTE DE NEAL ADAMS.





Algumas vezes, se o interesse do leitor por um personagem secundário é bastante forte, esse personagem ganha sua própria série. Nos quadrinhos, isso aconteceu, dentre outros heróis, com Robin, Wolverine dos X-Men, e Guy Gardner, o Lanterna Verde radical. Na televisão, esse interesse gerou dezenas de séries: Maude, Rhoda, Diagnosis: Murder, Gomer Pyle, The Jeffersons, Knott's Landing, Lou Grant, Another World, Angel e outros. A prática de introduzir astros de potencial em séries regulares é tão comum na TV que foi criado um nome para isso: *backdoor pilot*.

Nada menos que William Shakespeare foi provavelmente o primeiro a empregar um backdoor pilot, embora ele não o tenha chamado dessa maneira. De acordo com a lenda, Sir John Falstaff, originalmente um personagem secundário em Henrique V partes I e II, era tão popular com a Rainha Elizabeth que Shakespeare rapidamente escreveu uma peça que estrelava o alegre Sir John, chamada As Esposas Alegres de Windsor.

A única utilidade dos subenredos nos quadrinhos, diferente de seu emprego em outros meios, tem sido o de introduzir o enredo principal. Quando estivermos no capítulo intitulado Séries Contínuas, algumas páginas adiante, irei explicar o que eu chamo de Paradigma de Levitz, uma estrutura na qual subenredos "evoluem" para a condição de enredo principal.

Você pode escrever histórias bastante satisfatórias que são livres de subenredos. Mas, pelas razões mencionadas antes, eles podem enriquecer o roteiro e serem úteis, de modo que você deve ao menos considerá-los. Entretanto, há alguns perigos com que você deve se preocupar se decidir incorporá-los em seu trabalho.

Acima de tudo, lembre-se disso:

Em tempos idos, eu suspeito, alguns escritores de quadrinhos usavam subenredos para "encher lingüiça" seja porque eles não tinham um enredo que rendesse em número de páginas ou, no caso de histórias de múltiplas edições, eles não tinham noção de como tudo iria terminar e seus editores estavam cobrando o roteiro para enviar ao artista. Isso fazia com que a história se arrastasse por mais edições do que merecia e deve ter dado a muitos leitores a noção de que nada estava acontecendo. Ou assim eu presumo.



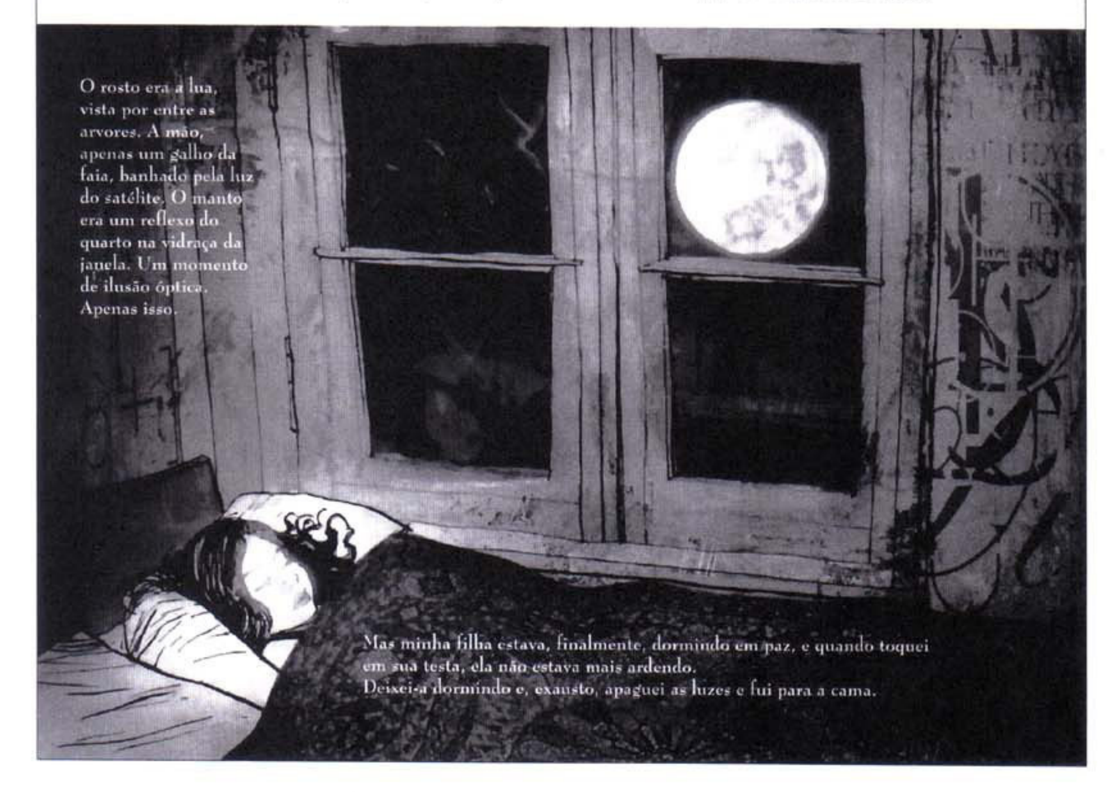


SEQÜÊNCIA DE *BATMAN: A PIADA MORTAL*, EDIÇÃO POCKET EM CAPA-DURA DA OPERA GRAPHICA. ROTEIRO DE ALAN MOORE E DESENHOS DE BRIAN BOLLAND.





Comecei a dizer alguma coisa, mas enquanto abria a minha boca, percebi o que estava vendo.



PÁGINA DE *SANDMAN: CAPAS NA AREIA*, EDIÇÃO DA OPERA GRAPHICA.
ROTEIRO DE NEIL GAIMAN, ARTE DE DAVE MCKEAN.

Quando o capítulo anterior fala em manter a história em movimento, ele se refere não só ao enredo principal, mas também ao subenredo. Se seu personagem não estiver fazendo algo interessante, ignore-o. Ou lhe dê algo interessante para fazer. Você é o escritor e por isso presume-se que seja capaz de fazer isso. Nunca escreva uma cena que não faça sua história avançar de alguma maneira.

Se você está escrevendo um arco de histórias ou uma minissérie, tenha certeza de que até o final estará solucionando os subenredos assim como o enredo principal, a não ser que você queira negar ao leitor a satisfação que o encerramento de toda boa ficção quase sempre provoca. Se você está escrevendo uma série regular, pode estender subenredos ao longo do caminho. De certa forma, o romance de Superman com Lois Lane era um subenredo que se desenrolou por quase 50 anos. Mas só porque um subenredo pode ficar em aberto não serve de desculpa para cenas vazias, que é o motivo pelo qual os subenredos devem avançar na direção da ilusão de uma solução. Você deve conduzir o leitor a querer que o subenredo chegue a determinado fim. E deve tornar o subenredo tão interessante quanto possível. Aqui, você é um pouco como um mágico: a platéia pode saber que está sendo enganada, mas se o truque for surpreendente, isso não importa.

Você tem de estar ciente de dois perigos inerentes no subenredo, dois pecados que você deve ser esperto o suficiente para não cometer. O primeiro é devotar espaço demais para os subenredos, tornando o enredo principal muito lento ou distraindo o leitor desse enredo principal. O segundo é falhar ao introduzir os elementos do subenredo. Nem todo leitor acompanhou as edições anteriores e mesmo aqueles que as leram podem ser do tipo esquecido. Quando estiver escrevendo uma série regular, sempre reintroduza elementos do subenredo que não tenham aparecido nas últimas duas edições. Lembre-se que toda edição pode ser a primeira de alguém. Não presuma que todos os leitores estão familiarizados com o universo ficcional da maneira que você está.

Discutimos enredo e estrutura como se fossem elementos separados do personagem e do tema. Eles não são. Não podem ser. O que nos leva a nosso próximo capítulo.

BATMAN OLHA POR CIMA DE PARTE DE SUA FAMÍLIA: AZRAEL, ROBIN, MULHER-GATO E CAÇADORA; TODOS, EXCETO CAÇADORA, GANHARAM SEUS PRÓPRIOS TÍTULOS DEPOIS DE APARECEREM COM O CAVALEIRO DAS TREVAS. ASA NOTURNA, QUE APARENTEMENTE NÃO PÔDE COMPARECER PARA A FOTO, TAMBÉM FOI RECOMPENSADO COM SUA PRÓPRIA REVISTA. ARTE DE MIKE WIERINGO E RAY MCCARTHY.


Como Ganhar
DINHEIRO
Trabalhando com
Desenhos e Fotos



CARACTERIZAÇÃO

O famoso ditado diz: Personagem é história, história é personagem. Amém. Você não pode ter um sem o outro e a razão é simples: história é a ação e ação é o que o personagem faz. O que o herói faz para resolver conflitos determina o curso da história que você está contando. E quem é o herói?

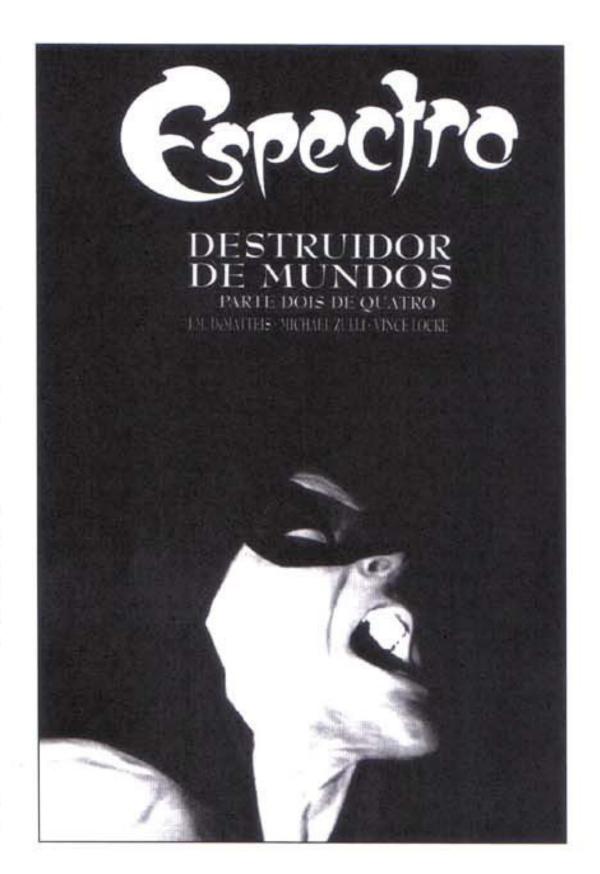
O Herói

Primeiro, uma obviedade:

Um herói deve ser agente da resolução da história. Isso significa que a) ele deve agir, em vez de apenas reagir; b) ele deve estar diretamente envolvido no enredo principal.

Ele pode ser o que hoje se costuma chamar de "anti-herói" — ou seja, ele pode se comportar de maneira ruim — mas se ele é o personagem cujas ações determinam o curso do enredo, ele serve à narrativa na função de "herói".

A maioria dos heróis também fazem algo mais: eles representam valores que o público achará admiráveis. Os gregos antigos, que nos deram as bases para a maior parte de nossa ficção heróica, definiam o "herói" com alguém que "protege e serve". Christopher Vogler, autor de The Writer's Journey, diz que em termos mitológicos, o herói é "alguém querendo sacrificar suas próprias necessidades em prol de outros".



SPECTRO, DA LINHA DE HERÓIS SOBRENATURAIS DA DC, PASSOU POR DIVERSAS TRANSFORMAÇÕES DURANTE SUA EXISTÊNCIA. ABERTURA PARA UMA HISTÓRIA PUBLICADA EM *DARK HEROES* Nº 2 (BRAINSTORE).

PRA TRÁS, CARA, OU VOU TE MACHUCAR!
ME MACHUCAR?
VOCÊ JAMAIS PODERIA ME MACHUCAR.
ME ENTREGUE ESTA MARRETA AGORA.
A MENOS QUE QUEIRA PASSAR O RESTO DE SUA VIDA COM RESPIRAÇÃO ARTIFICIAL.
TÁ BEM, CARA! JÁ ENTENDI, OK?
VOCÊS SÃO TODOS UNS COVARDES!
QUE MAIS VOCÊ QUER, CARA?
VOU TE MOSTRAR O QUE EU QUERO.
NÃO!
DROGA, ELE ESTÁ COMEÇANDO A ME ASSUSTAR.
5

AZRAEL, QUE TEMPORARIAMENTE ASSUMIU A IDENTIDADE DE BATMAN, PODE ESTAR SE COMPORTANDO DE MANEIRA MÁ, MAS COMO É ELE QUEM CONDUZ A AÇÃO, PASSA A SER O "HERÓI" DA HISTÓRIA. DE *BATMAN: KNIGHTFALL*. ROTEIRO DE CUCK DIXON E ARTE DE GRAHAM NOLAN E DICK GIORDANO.

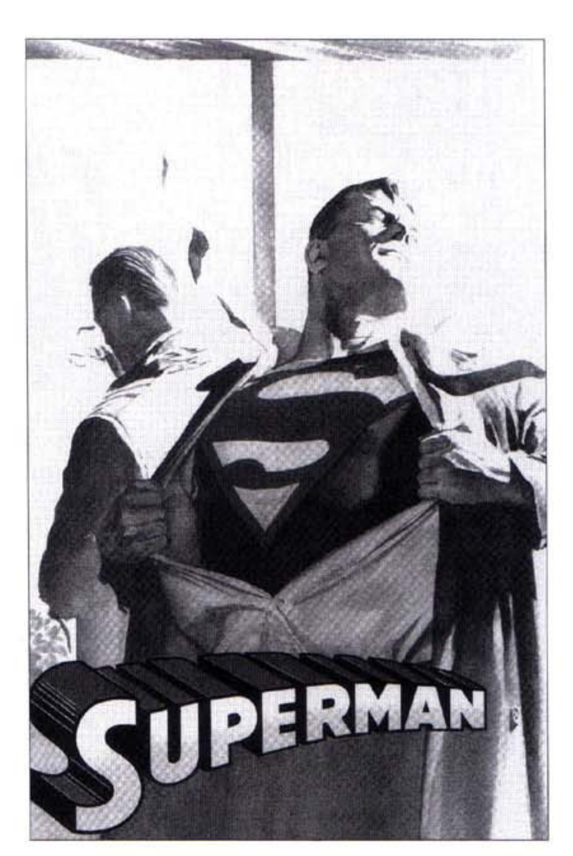


Assim, super-heróis são figuras poderosas que representam uma noção de cultura sobre quem está devotado a defender e servir tais valores. Durante anos, a caracterização nos quadrinhos não ia mais fundo do que isso, e em algumas versões para TV de super-heróis ainda é assim. Mas escritores de quadrinhos foram ficando sofisticados e aprenderam que eles terão um personagem muito mais interessante se este fizer mais do que vestir uma fantasia colorida e sair socando todo o mundo que estiver ameaçando o bem comum.

Nos anos 80, alguns escritores de quadrinhos "desconstruíram" o heroísmo mostrando os mocinhos como desagradáveis, gananciosos, lascivos — características que muitos leitores acharam empolgantes, especialmente quando aplicadas a heróis de épocas mais antigas. Essas histórias tiveram um valor de choque imediato — elas certamente chamaram a atenção do público —, mas, com o tempo, a descontrução é uma estratégia de narrativa muito limitante. Para onde você vai direcionar o personagem, agora que foi mostrado que ele pode ser alguém assustador?

Isso não significa que seu herói não possa ter falhas. Ao contrário, modelos de excelência são muitas vezes mais admirados do que queridos. Mas um personagem não precisa ser perfeito para não ser um tolo.

Parte do gênio de Stan Lee, quando ele estava criando o Universo Marvel nos anos de 1960, está no fato de ele ter percebido que um herói perfeito demais poderia ser muito chato. Então, ele investiu na idéia de que seus heróis teriam uma série de fraquezas. Eles eram rabugentos, briguentos, exigentes, inseguros, e algumas vezes insignificantes. Mas eles cumpriam seu trabalho, às vezes desprezando perdas pessoais, e o trabalho no final sempre valia a pena.



OS IDEAIS DO HOMEM DE AÇO ADICIONADOS A *SUPERMAN: PAZ NA TERRA*. ROTEIRO DE PAUL DINI E ILUSTRADO POR ALEX ROSS.



GUY GARDNER TEM UM MAU COMPORTAMENTO EM *LIGA DA JUSTIÇA: UM NOVO COMEÇO*. ESCRITO POR KEITH GIFFEN E J. M. DEMATTEIS. ARTE DE KEVIN MAGUIRE E AL GORDON.





Eis a questão a se perguntar quando você estiver determinando que qualidades negativas conceder a seu herói: essas fraquezas acrescentam à história ou apenas desviam o personagem de sua essência?

Nada deve jamais distrair o herói de sua essência.

Outros Personagens

Seja quando você estiver começando, ou se estiver no meio do processo de escrever sua história, terá de aprender algumas coisas sobre todas as figuras ficcionais, heróis e não-heróis. A questão básica a ser respondida ao criar os personagens é: por que meu personagem age dessa maneira? Para responder a isso, pode ser útil responder a estas outras questões:



DO QUE UMA SUPER-HEROÍNA TEM MEDO? ESTA SEQÜÊNCIA DE MULHER-MARAVILHA, NA REVISTA *WONDER WOMAN SECRET FILES Nº 1* NOS DÁ A RESPOSTA. ROTEIRO DE JOANNA SANDSMARK E ARTE DE DICK GIORDANO E SAL BUSCEMA.

1 O que meu personagem sempre quer?
Super-Homem quer sustentar os valores que ele herdou de seus pais adotivos e se integrar na cultura do mundo que agora é seu lar. Batman quer vingar o assassinato de seus pais. James Bond quer viver uma vida de grandes aventuras temperada com hedonismo e, incidentalmente, servir a Sua Majestade. Odisseu quer ir para casa. Frajola quer ter o Piu-piu para o almoço.

2 Quem ou o que ele ama?
Seu país, sua família, ele próprio, a loira bonita que senta ao lado dele na aula de geografia — o quê? A resposta não precisa ser profunda ou complicada; para o Super-Homem, "verdade, justiça e o modo americano" é perfeitamente satisfatório.

3 Do que ele tem medo?
Esta é a questão que o roteirista e diretor Robert Towne insiste que deve ser feita. Em seu soberbo roteiro para Chinatown, o herói de Tawne é Jake Gittes, um detetive particular cínico, que parece não ter medo de nada. Mas ele tem. Towne diz que Gittes tem medo de parecer idiota. Provavelmente ninguém terá consciência de que isso é que deixa Gitter aterrorizado, mas se você assistir com atenção ao filme, verá que isso motiva muitas de suas ações.

4 Por que ele se envolve em situações extremas?
Se você está escrevendo uma única história, e não parte de uma série, esta questão será respondida quando você estabelecer o conflito. Mas se você estiver trabalhando em uma série, terá de dar ao herói uma razão lógica para continuamente ele estar em perigo. Na televisão, chamam isso de "franquia". Isso explica por que a telinha está cheia de tiras, detetives particulares, médicos, advogados; sua franquia é construída sobre quem eles são. Eles devem lidar com situações de vida e de morte a todo momento; é o trabalho deles.







Muitos super-heróis escondem seu heroísmo atrás de identidades secretas. Muitos de nós fazemos isso também. Muitos, se não a maioria, de nós mostramos diferentes faces em diferentes momentos. Robert McKee diz que nossa verdadeira natureza é revelada pelas escolhas que fazemos quando estamos sob pressão.

Quando você está escrevendo super-heróis, os mecanismos dessa revelação de verdadeiro caráter são simbólicos e flagrantes: Super-Homem se desfaz das roupas de Clark Kent e sai para chutar o traseiro de Lex Luthor. Personagens que não são super-heróis mostram quem são de verdade por meio de ações mais sutis, geralmente quando confrontados com as pressões citadas por McKee.

Se você está trabalhando numa série — seja nos quadrinhos ou na televisão — o mocinho terá um círculo de amigos e inimigos a quem ele recorre freqüentemente. Eles são tão importantes quanto os protagonistas e devem ser criados com os mesmos cuidados. Mas cada história terá também personagens que, enquanto vitais ao desenrolar do enredo, são eles próprios incoerentes — o tira, o taxista, o garoto que entra correndo no Planeta Diário para contar a Clark Kent que um grupo de robôs gigantes está destruindo Metrópolis. Se você apenas indicar "tira" ou "garoto", seu artista irá entender e fazer o que é necessário, mas você pode querer passar alguns minutos a mais pensando em alguma maneira de individualizar seu garoto sem fôlego: faça-o gordo ou magro, ou alto ou baixo — algo que lhe dê uma identidade. Você irá enriquecer seu mundo ficcional e acrescentar valor à história.

Diálogos

Estive ignorando os diálogos e esta é uma omissão muito séria, não é? Os novatos podem pensar que o diálogo é como os escritores revelam o caráter. Não é isso que os escritores fazem? Criar diálogos? Bem, não. Não exatamente. O caráter é revelado pela ação, não pela fala. Na ficção, como na vida, palavras podem ser usadas para esconder a verdade. Uma história em quadrinhos bem contada pode ser entendida mesmo quando escrita em suahili. Mas...

Diálogo é importante. Ele dá cor, profundidade, inteligência e significado à narrativa. Ele explica e torna claro. Ajuda a criar a ilusão de que o que está na página é uma pessoa e não apenas um desenho. Shakespeare contava boas histórias, mas o que nós nos lembramos, o que faz de Hamlet mais do que apenas um garoto com problemas é a poesia, traduzida como diálogo.

(PÁGINA SEGUINTE) ÀS VEZES, DIÁLOGOS NÃO SÃO NECESSÁRIOS. AQUI, A AÇÃO REVELA AS INTENÇÕES DO PERSONAGEM. DE *100 BALAS* Nº 4 (OPERA GRAPHICA EDITORA). ROTEIRO DE BRIAN AZZARELLO E ARTE DE EDUARDO RISSO.

ESTA CLÁSSICA HISTÓRIA DA ORIGEM DE BATMAN APARECEU SEIS MESES DEPOIS DE O HERÓI FAZER SUA ESTRÉIA. ESCRITO POR BILL FINGER E DESENHADO POR BOB KANE.






Como Ganhar
DINHEIRO
Trabalhando com
Desenhos e Fotos


Escola Visuart OnLine
Cursos de Desenho pela Web
CLIQUE AQUI



Esta é a primeira coisa que eu pediria para você lembrar a respeito do diálogo: Use-o cedo e com freqüência. Há uma tendência, recentemente, de os escritores encherem páginas com legendas, muitas vezes omitindo balões de fala. Isso é perigoso. Um escritor-editor muito bom com quem trabalhei acredita que muitos leitores não lêem legendas, e ele pode estar certo. Mesmo que isso não aconteça, é quase certamente verdade que legendas não têm poder de diálogo para envolver o leitor. Estamos todos interessados em pessoas e temos a tendência de querer "ouvir" o que eles estão falando. Então, ao escrever quadrinhos, é uma boa idéia colocar suas pessoas falando tão logo quanto possível. Tom Wolfe, um repórter e novelista soberbo, escreveu que seus companheiros "aprenderam por tentativa e erro algo que desde então tem sido demonstrado em estudos acadêmicos, que diálogos realistas envolvem o leitor mais completamente do que qualquer outra ferramenta".

NEIL GAIMAN É O AUTOR DO ROTEIRO DA MINISSÉRIE *LIVROS DE MAGIA*, PUBLICADA NO BRASIL PELA OPERA GRAPHICA. A CADA EDIÇÃO, UM ARTISTA DIFERENTE ASSINAVA A ARTE. NESTE CASO, CHARLES VESS.




CLIQUE AQUI


"LORDE CAIN? LORDE ABEL"?!

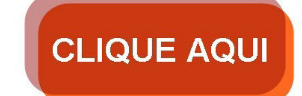

QUANDO HOUVE TAL PROMOÇÃO? DEVO ENTÃO CUMPRIMENTÁ-LOS, GUARDIÕES DAS FÁBULAS?


BE-BE-BEM... AH...
GLUP
CALE-SE, BOBOCA!



SÓ BRINCAVAMOS COM O JOVEM TIMOTHY, SENHOR. IH, IH!
VOCÊ É TIMOTHY HUNTER?
HÃ... É!
ESTE LUGAR É FAMILIAR...
ENTENDO. VOCÊ É BEM-VINDO, ACORDADO OU DORMINDO...
SOU O SENHOR DESTE DOMÍNIO. EU SOU O SONHO.





Página 12

1. Legenda: A Rainha explica sobre o laço mágico para Diana.
(A Rainha está sentada em seu trono. Diana está de pé, na frente dela, segurando o laço e o examinando atentamente, enquanto sua mãe aponta para ele.)
Rainha: Ele é feito de pequenos elos dourados que não podem ser rompidos. Eles foram tirados, sob ordens de Afrodite, do seu próprio Cinturão Mágico!
Diana: É tão fino… parece seda!

2. (Diana está enrolando o laço enquanto a Rainha se inclina para ela em tom sério.)
Rainha: O Laço Mágico carrega o poder de Afrodite que faz com que homens e mulheres se submetam ao seu desejo! Quem quer que você prender com este laço terá de obedecê-la!
Diana: Me obedecer… mas, mãe… O que…

3. Legenda: A doutora Althea interrompe a conversa.
(A doutora está entrando. Ela pára a uma curta distância da Rainha enquanto esta ergue sua mão.)
Rainha: Desculpe, doutora, agora estou ocupada!
Diana (pensando): Vou testar o Laço Mágico na doutora!
(agora falando) Espere, doutora! Fique de cabeça para baixo!
Althea: D-de cabeça para baixo? Certamente que não! Nem mesmo por você, Princesa!

4. (Diana arremessa o laço, que se enrola em volta de Althea. A doutora olha para o laço e se assusta.)
Diana: Eu imaginei que você iria mesmo recusar. Mas vamos ver agora…
Althea: E-ei! Está maluca, Diana?

Página 12

5. (Althea está de cabeça para baixo, o laço mágico preso bem firme em sua saia, com a outra ponta sendo segurada por Diana.)
Diana: Agora, fique de cabeça para baixo.
Althea: N… n… sim, princesa! Eu não ia fazer isso, mas alguma coisa me obriga!
Rainha: Pare de brincadeira, Diana! Pense na dignidade da doutora!

6. (Althea, injuriada, está arrumando os cabelos e a saia. Diana aponta para a porta.)
Althea: Vim avisar que o capitão Trevor está melhor. Removi o curativo de seus olhos e…
Rainha: Pois vende seus olhos de novo, imediatamente! Ele não pode ver nada da ilha Paraíso!
Diana: Nada, exceto eu! Eu vou vendá-lo novamente… se eu puder!

7. (Steve deitado em uma cama segurando uma das mãos de Diana entre as suas.)
Steve: Devo estar com problemas de visão novamente! Você é a cientista que salvou minha vida. Mas para mim você parece a garota mais bonita do mundo!
Diana: Se sua visão está ruim, então espero que continuem assim!

8. (Diana está sentada ao lado da cama de Steve. Ela segura um mapa no qual ele aponta com o dedo para um determinado local.)
Diana: Conte-me sua história.
Steve: Trabalho para meu país na perseguição a espiões. Segui um importante agente inimigo até uma ilha… vê? Aqui no mapa. Artilharia abriu fogo contra mim e eu caí no mar. Devo ter ficado à deriva inconsciente durante dia!

Página 13

1. Legenda: Em breve chegará o dia em que a Princesa Diana deverá deixar a ilha Paraíso – talvez para sempre!

WILLIAM MOULTON MARSTON USAVA DIÁLOGO PARA DAR COR, PROFUNDIDADE E INTELIGÊNCIA À SUAS HISTÓRIAS DA MULHER-MARAVILHA. ARTE DE HARRY PETER.

A RAINHA EXPLICA SOBRE O LAÇO MÁGICO PARA DIANA.

ELE É FEITO DE PEQUENOS ELOS DOURADOS QUE NÃO PODEM SER ROMPIDOS. ELES FORAM TIRADOS, SOB ORDENS DE AFRODITE, DO SEU PRÓPRIO CINTURÃO MÁGICO!

É TÃO FINO... PARECE SEDA!

O LAÇO MÁGICO CARREGA O PODER DE AFRODITE QUE FAZ COM QUE HOMENS E MULHERES SE SUBMETAM AO SEU DESEJO! QUEM QUER QUE VOCÊ PRENDA COM ESTE LAÇO TERÁ DE OBEDECÊ-LA!

ME OBEDECER... MAS, MÃE... O QUE...

A DOUTORA ALTHEA INTERROMPE A CONVERSA.

DESCULPE, DOUTORA, AGORA ESTOU OCUPADA!

VOU TESTAR O LAÇO MÁGICO NA DOUTORA!

ESPERE, DOUTORA! FIQUE DE CABEÇA PARA BAIXO!

D-DE CABEÇA PARA BAIXO? CERTAMENTE QUE NÃO! NEM MESMO POR VOCÊ, PRINCESA!

EU IMAGINEI QUE VOCÊ IRIA MESMO RECUSAR. MAS VAMOS VER AGORA...

E-EI! ESTÁ MALUCA, DIANA?

AGORA, FIQUE DE CABEÇA PARA BAIXO.

N... N... SIM, PRINCESA! EU NÃO IA FAZER ISSO, MAS ALGUMA COISA ME OBRIGA!

PARE DE BRINCADEIRA, DIANA! PENSE NA DIGNIDADE DA DOUTORA!

VIM AVISAR QUE O CAPITÃO TREVOR ESTÁ MELHOR. REMOVI O CURATIVO DE SEUS OLHOS E...

POIS VENDE SEUS OLHOS DE NOVO, IMEDIATAMENTE! ELE NÃO PODE VER NADA DA ILHA PARAÍSO!

NADA, EXCETO EU! EU VOU VENDÁ-LO NOVAMENTE... SE EU PUDER!

DEVO ESTAR COM PROBLEMAS DE VISÃO NOVAMENTE! VOCÊ É A CIENTISTA QUE SALVOU MINHA VIDA. MAS PARA MIM, VOCÊ PARECE A GAROTA MAIS BONITA DO MUNDO!

SE SUA VISÃO ESTÁ RUIM, ENTÃO ESPERO QUE CONTINUEM ASSIM!

12A

CONTE-ME SUA HISTÓRIA.

TRABALHO PARA MEU PAÍS NA PERSEGUIÇÃO A ESPIÕES.

SEGUI UM IMPORTANTE AGENTE INIMIGO ATÉ UMA ILHA... VÊ? AQUI NO MAPA. A ARTILHARIA ABRIU FOGO CONTRA MIM E EU CAÍ NO MAR. DEVO TER FICADO À DERIVA, INCONSCIENTE DURANTE DIA!





Sendo assim, minha tarefa é ensiná-lo como preencher aqueles balões de fala com textos brilhantes?

Sinto muito, eu não posso. Nunca encontrei ninguém que afirme que tenha conseguido ensinar como escrever diálogos. Mas não fará mal nenhum oferecer algumas sugestões:

1 Escute. Não apenas ao significado das palavras, mas a cadência e o ritmo da fala. Ouça a música da voz humana bem como o que ela diz.

2 Cultive a consciência da diferença entre linguagem escrita e linguagem falada. Você quer convencer seu leitor de que ele está "ouvindo" os personagens falando. Você não irá reproduzir a fala de maneira exata — nenhum escritor de ficção faz isso e suspeito que a maioria dos jornalistas também não. Na vida real e nos filmes, no teatro e na televisão, muito é comunicado pela escala de tom e inflexão e mudanças de expressão, os quais suplementam as palavras e são algumas vezes necessários ao significado comunicado. Essas ferramentas não estão disponíveis aos escritores de quadrinhos. Seus personagens têm de comunicar através de palavras achatadas sobre papel, embora você possa imitar nuances de voz, de maneira limitada, colocando as letras em itálico, em negrito, em tamanho menor ou variando o formato de seus balões, como discutido anteriormente. Essas são algumas das técnicas mais usuais e você não pode ter receio em usá-las. Mas seu trabalho é, na maior parte, condensar e intensificar a fala, criando a ilusão da língua falada, e fazer isso num espaço bastante limitado. Já mencionei que escrever quadrinhos não é fácil?

Aqui está um truque simples: leia seu diálogo em voz alta. Ele se parece com a linguagem falada para você. Se a resposta for sim, então, provavelmente está correto.

Observe como outros escritores fazem os diálogos. Você não vai copiá-los, mas em vez disso tentará aprender que efeitos eles alcançam e como eles os alcançam. Como o grande poeta haiku Basho sugeriu, não imite os mestres, mas procure o que eles encontraram.

pequenas coisas.

Dê-me um bom final a qualquer momento. Você sabe onde você está com um final.

PÁGINA 2 QUADRO 1
MESMO GRID, MESMO LOCAL, MESMA CENA. É TUDO MUITO DOMÉSTICO, MARC. TUDO MUITO DOCE E TRANQÜILO. TRÊS SENHORITAS EM UMA PEQUENA CABANA, DISCUTINDO, MUITO PROVAVELMENTE SOBRE COMO FAZER ROUPAS DE LÃ. A MÃE, SENTADA EM SUA CADEIRA, FAZENDO TRICÔ. SOBRE AS PERNAS, UM NOVELO DE LÃ (O FIO DE LÃ TERMINA FORA DO QUADRO). UM GATO PRETO BEM GRANDE, DE OLHOS VERDES, SE ENROSCA NO FIO ENTRE AS PERNAS DELA.

Mãe: Ora, você não pode dizer coisas como essa. Você sabe que não está falando sério! Ponto um, inverte, ponto dois...

Mãe: Bem, é isso que gosto quando faço coisas para alguém. Você pode partir de Birmingham e terminar em, digamos, Tangyanika ou algum outro lugar.

PÁGINA 2 QUADRO 2
NA COZINHA, A BRUXA VELHA (BEM, VAMOS FALAR SEM RODEIOS, POIS É ISSO QUE ELA É), TEM NA MÃO UM POTE DE CHÁ BEM GRANDE, E ESTÁ PEGANDO FOLHAS DE CHÁ DE DENTRO DELE COM UMA COLHER. A CHALEIRA ESTÁ FUMEGANDO.

Mãe (em off): diálogo

Velha: diálogo

Mãe (off): diálogo

PÁGINA 2 QUADRO 3
A VELHA, MAS EM CLOSE-UP. ELA ESTÁ DERRAMANDO ÁGUA FERVENTE DA CHALEIRA NUM POTE. SOBE BASTANTE VAPOR. ESTAMOS OLHANDO A ÁGUA E A CHALEIRA E O POTE, PRINCIPALMENTE.

VELHA: DIÁLOGO EM CAIXA ALTA...

Velha: diálogo...

PÁGINA 2 QUADRO 4

A VELHA LEVANTANDO OS BRAÇOS PARA O ALTO, GIRANDO OS DEDOS, COMO SE ESTIVESSE RECLAMANDO DE ALGUMA COISA. SEU VESTIDO EM FARRAPOS SE AGITANDO. ELA ESTÁ FALANDO, OS CABELOS BRANCOS ESVOAÇANDO SOBRE SUA CABEÇA.

Velha: diálogo...

Velha: diálogo...

ORA, VOCÊ NÃO DEVERIA DIZER ISSO, SABIA? NÃO É O QUE PENSA.

TRANÇA, PONTO ALTO, PONTO BAIXO...

É DISSO QUE EU GOSTO EM FAZER COISAS PRAS PESSOAS. VOCÊ PODE COMEÇAR EM BIRMINGHAM E TERMINAR, SEI LÁ, EM TANGANICA OU OUTRO LUGAR.

ISSO NÃO É DESORDEM, MEU QUERUBIM. É *EXCITANTE!*

EXCITANTE, UMA ***BANANA!***

O QUE TEM DE ***EXCITANTE?***

TEA

BEM, TODOS QUE FAZEMOS SÃO ÚNICOS. JAMAIS VISTOS ANTES, OU VISTOS NOVAMENTE.

HNNF. NÃO SEI POR QUE ISSO É EXCITANTE. NINGUÉM ***REPARA*** NO QUE FAZEMOS. NINGUÉM SE ***IMPORTA.***

E SEMPRE SE ***QUEIXAM.*** NÃO GOSTAM DO CAIMENTO. MUITO FROUXO... APERTADO DEMAIS... MUITO DIFERENTE... PARECIDO DEMAIS.

NUNCA É O QUE ELES QUEREM... E, SE ***DAMOS*** O QUE QUEREM, GOSTAM MENOS AINDA.

"NÃO IMAGINEI QUE IA SER ASSIM." "POR QUE NÃO PODE SER COMO O QUE EU TINHA ANTES?"

NÃO SEI POR QUE LIGAMOS.

ESTA PÁGINA DE *SANDMAN: ENTES QUERIDOS* MOSTRA COMO O ROTEIRISTA NEIL GAIMAN TRABALHA A JUSTAPOSIÇÃO DIÁLOGOS/IMAGENS. ARTE DE MARC HEMPEL E D'ISRAELI.





Há uma forma especial de diálogo chamada dialeto, que meu dicionário favorito define como "uma variedade de linguagem que se distingue das outras variedades da mesma língua por aspectos de fonologia, gramática e vocabulário, e por seu uso por um grupo de locutores que estão separados de outros geograficamente ou socialmente." Você pode chamar isso de "sotaque", que nosso dicionário define como "os padrões de fala exclusivos, inflexões, escolha de palavras etc que identificam um indivíduo em particular." Os dois significados, para nossos propósitos, são virtualmente idênticos.

Use o dialeto por sua conta e risco.

Não que dialeto seja ruim por si próprio. Ao contrário, ele tem uma longa e honrosa história, especialmente na ficção dos Estados Unidos. As Aventuras de Huckleberry Finn, certamente a melhor novela dos Estados Unidos, é escrita inteiramente em dialeto. Seu autor, Mark Twain, era capaz de identificar os dialetos de diferentes condados do Missouri e, presumivelmente, transportá-los para o papel com precisão. Mas poucos de nós têm um ouvido ou talento tão bom, sem mencionar a genialidade de Twain. O perigo de usar dialeto é duplo: primeiro, é difícil de fazer e, se falhar, vai ser uma tremenda falha; e segundo, historicamente, é algo que acaba contribuindo com estereótipos raciais ou sociais. Quando você escreve a fala de um chinês assim: "Mim queler complar um saco de aloz", você estará sugerindo que esse personagem é um imbecil e estará diminuindo toda uma raça. E na verdade nenhum chinês fala assim, então, o roteirista, além de estar sendo preconceituoso, está também sendo impreciso. Você não pode usar a desculpa de que não sabe disso.



SUPERMAN: MAN OF STEEL #20 / SIMONSON / SCRIPT / 22

PÁGINA VINTE E DOIS

1 REC: "… atenda o telefone!"
2 SOM: TRIIIM! TRIIIM!
1. LOIS: Martha, graças a Deus… eu estava tão preocupada. M-me desculpa por não ter ligado antes.
2. LOIS: É que eu… não conseguia. Não podia acreditar que era verdade… que ele está mesmo morto.
3. LOIS: Eles… acabaram de enterrá-lo. Demorou um tempo até que a multidão se acalmasse. E…
4. LOIS: …e eu perguntei para mim mesma o que eu podia dizer a vocês?
****
5. MARTHA: Jonathan… é a Lois… pobrezinha. Ele precisa de nós.
6. TELEFONE: Como vocês podem me perdoar?
****
7. LOIS: Eu estava lá… o tempo todo. Clark lutou contra o Apocalipse…
8. LOIS: … e tudo que eu podia fazer era transmitir a luta… e assistir ele morrendo.
9. LOIS: Não podia fazer nada… só assistir ele morrendo.
****
12 JON: Ouça, Lois. Não é sua culpa! Você fez tudo que podia.
13 JON: Todo o mundo fez tudo que podia ser feito.
1. MARTHA: Estamos indo para aí, filha. Agüente mais um pouco…
2. MARTHA: …estamos indo para aí.

UMA PÁGINA DE *SUPERMAN: MAN OF STEEL* Nº 20, POR WALT SIMONSON, ESCRITO A PARTIR DE UMA ARTE JÁ PRONTA. UM BOM EXEMPLO DO "ESTILO MARVEL" DE ROTEIRO. ARTE DE JON BOGDANOVE E DENNIS JANKE.




"... ATENDA O TELEFONE!"
RING! RING!
MARTHA, GRAÇAS A DEUS... EU ESTAVA TÃO PREOCUPADA. M-ME DESCULPA POR NÃO TER LIGADO ANTES.
É QUE EU... NÃO CONSEGUIA. NÃO PODIA ACREDITAR QUE ERA VERDADE... QUE ELE ESTÁ MESMO MORTO.
JONATHAN... É A LOIS... POBREZINHA. ELE PRECISA DE NÓS.
COMO VOCÊS PODEM ME PERDOAR?
EU ESTAVA LÁ... O TEMPO TODO. CLARK LUTOU CONTRA O APOCALIPSE...
... E TUDO QUE EU PODIA FAZER ERA TRANSMITIR A LUTA... E ASSISTIR ELE MORRENDO.
NÃO PODIA FAZER NADA... SÓ ASSISTIR ELE MORRENDO.
ELES... ACABARAM DE ENTERRÁ-LO. DEMOROU UM TEMPO ATÉ QUE A MULTIDÃO SE ACALMASSE. E...
...E EU PERGUNTEI PARA MIM MESMA O QUE EU PODIA DIZER A VOCÊS?
OUÇA, LOIS. NÃO É SUA CULPA! VOCÊ FEZ TUDO QUE PODIA.
TODO O MUNDO FEZ TUDO QUE PODIA SER FEITO.
ESTAMOS INDO PARA AÍ, FILHA. AGÜENTE MAIS UM POUCO...
...ESTAMOS INDO PARA AÍ.





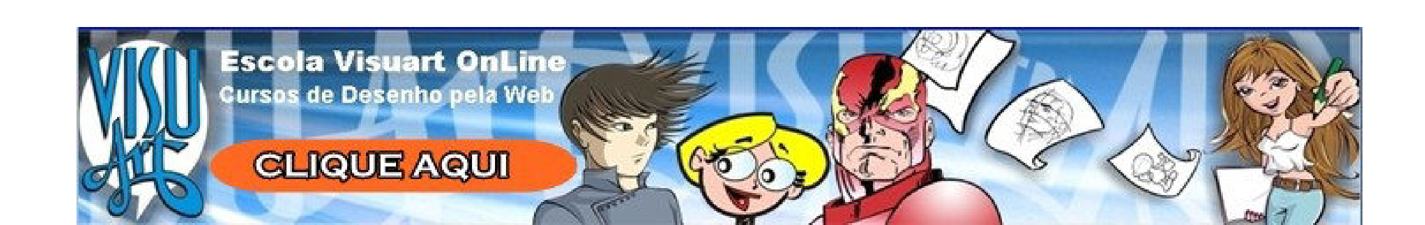
Não estou dizendo para você evitar usar dialeto para todo o sempre. Se você estiver certo de que pode usá-lo com talento, então use! Ou então você pode usar o que eu chamo de "pseudo dialeto". A técnica aqui é sugerir um dialeto sem tentar reproduzi-lo literalmente. Um indivíduo educado ou outra pessoa de alto posto irá usar a gramática formal, com dicção precisa, e empregar outros equipamentos verbais dos privilegiados. Além disso, esse personagem vai evitar contrações e coloquialismos. Mas um cara que não se deu bem na escola vai trocar letras na hora de falar, juntar palavras como em "sacoméquié?", e daí por diante.

O contexto da história vai determinar como os leitores irão "ouvir" a fala. Note também a grafia errada: "cê" e "cumpade", por exemplo. Este tipo de abuso ortográfico é permitido, desde que com moderação. Às vezes, pequenas alterações do sotaque fazem a diferença na hora de caracterizar um personagem e indicar sua origem.

Assim, toda vez que for representar um dialeto, cuidado para não exagerar na estereotipação; use esse recurso sempre com moderação. Quando estiver representando a fala de um estrangeiro, você pode também colocar algumas palavras originais na língua do personagem, desde que o significado seja claro na língua original ou que o sentido seja claro dentro do contexto da frase, de modo que não seja necessário traduzir. A maioria das pessoas sabe o significado de si, oui, ja *e, se não souberem, serão capazes de concluir o significado.*

Vez ou outra eu coloquei uma frase inteira em uma língua estrangeira num roteiro, certo de que eu não iria parecer um imbecil pretensioso por pedir ajuda de uma mulher maravilhosa e multilíngüe chamada Phyllis Hume para fazer a tradução. Fiz isso para dar ao diálogo um sabor nitidamente sofisticado e eu tive o cuidado de rodear a língua incomum com o inglês para leitores que, como eu, nem sempre ficavam acordados em aulas de língua estrangeira na escola.

Mas esse é o tipo de experiência que temos de estar certos de que a imagem também irá colaborar para o sucesso da comunicação.



Humor

Em apêndice para este livro, você irá encontrar uma dissertação de como escrever histórias de humor pelo homem que considero ser o melhor piadista dos quadrinhos: Mark Evanier. Por isso, neste capítulo vou falar apenas de como usar o humor em histórias que não são de humor.

O que é importante de se lembrar ao incorporar o humor nas histórias é isto: deve ser orgânico. Ou seja, deve ocorrer naturalmente e com lógica no contexto da ação e do diálogo, e não imposto por um escritor que tenta forçar o humor numa cena. Se você tem um personagem pouco inteligente, é perfeitamente normal dar a ele alguns traços humorísticos. Se um personagem é claramente um completo desajeitado, ele pode fazer algumas palhaçadas. Às vezes, uma situação pode ser engraçada, mesmo se a história na qual ela aparece não é.

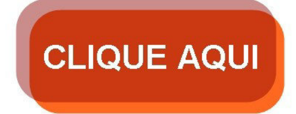
Há um número de razões pelas quais você pode querer incorporar alguns aspectos engraçados em sua narrativa séria, especialmente se sua narrativa for bastante séria. Relembre de suas tragédias shakespereanas favoritas. Todos os coveiros, vigilantes e servos e outros diversos bufões cujas aparições iluminam aquelas peças de teatro soturnas. O termo para cenas com esses personagens é realce cômico.

Alguns de vocês podem estar certos de que uma definição está iminente; alguns de vocês estão certos. De acordo com o Oxford Companion to the English Language, realce cômico é "uma cena divertida, incidente, ou uma fala introduzida num drama trágico, sério ou de suspense para fornecer alívio temporário da tensão".

Outra razão por que William Shakespeare e seus colegas terem optado por regar de alguns risos seu trabalho é que, geralmente, conhecemos as coisas por seus opostos — temos um conceito da luz porque conhecemos as trevas, do baixo porque conhecemos o alto, e assim por diante. Talvez a tragédia pareça ainda mais trágica porque quando a estamos testemunhando temos uma recente memória da comédia.

Os usos do humor que acabo de mencionar têm sido aplicados em peças de teatro (e provavelmente no cinema e em romances) mais do que em quadrinhos, mas os escritores de quadrinhos podem achar esse recurso útil. Aqui está outro, mais diretamente pertinente aos quadrinhos: humor pode ser usado para alegrar uma situação melancólica. A situação é: você tem uma seqüência de páginas em que nada acontece; apenas aparecem personagens falando, para passar importantes informações para a história. Para quebrar um pouco da monotonia, dê a algum personagem uma motivação de diversão para uma melhor absorção dos fatos.





Alguns cuidados:

- Não faça seu personagem falar ou agir de maneira que saia de suas características naturais apenas para gerar uma situação engraçada. Hamlet tem várias falas engraçadas no curso de suas aparições na peça, mas elas são tão sombrias quanto os demais diálogos. Deixe que Will seja seu mestre aqui.
- Se você não desenvolveu uma inclinação para escrever humor, não tente usá-lo. Já ouviu alguém contar piadas que não achou engraçadas? Horrível, não? Seja bondoso. Poupe sua platéia deste tormento.

Antes de finalmente concluirmos este longo trecho, vou sugerir outras coisas para você manter em mente: seus personagens devem ser "fiéis" a si próprios — ou seja, devem se comportar/agir de maneira consistente. Alguns parágrafos atrás, eu disse que você terá de aprender sobre suas pessoas ficcionais. Você pode ser capaz de fazer isso enquanto está escrevendo. Para muitos escritores, isto é uma opção. Se você é o tipo de escritor que precisa desta informação antes de começar, pode querer fazer o que o escritor de teatro Arthur Miller faz: escreva, apenas para você próprio, um resumo biográfico de seus personagens principais. Miller coloca milhares de palavras sobre suas pessoas no papel antes mesmo de começar a escrever o Primeiro Ato. Se você é um pouco menos diligente, ou estiver no limite de seu prazo, pode, pelo menos, querer responder às quatro perguntas básicas descritas acima sobre seus personagens principais.

Guardei um dos pontos mais importantes para o fim. É tão importante que merece letras em negrito:

TUDO QUE É VERDADEIRO SOBRE CRIAR HERÓIS TAMBÉM É VERDADEIRO SOBRE CRIAR VILÕES.

Ele ou ela talvez seja o personagem mais importante da sua história. A razão é simples: Um herói é apenas tão bom quanto seu antagonista. É por isso que alguns filmes de kung fu são cansativos — o excelente mestre das artes marciais perde a maior parte do tempo lutando contra vários pequenos homens maus que, obviamente, não são páreo para ele — e também é por isso que é tão difícil escrever histórias para o Super-Homem: um simples ladrão de bancos não é ameaça para alguém que pode viajar aos confins do universo, suportar explosões nucleares e casar com Lois Lane. E se você usar centenas de palavras explicando por que este ladrão de banco em particular está assustando o Homem de Aço, sua história vai ficar lenta. Lembre-se: você está escrevendo um melodrama e um melodrama eficiente tem de ter movimento.

Seu vilão deve ser tão grandioso quanto o próprio herói. Às vezes, é bom que ele até seja superior. Se não em valores morais, pelo menos em força, recursos e inteligência. Você tem de dar ao seu vilão uma motivação genuína. Leitores de quadrinhos inteligentes não vão ficar satisfeitos se uma figura maligna anunciar: "Vou liberar minha horda de robôs assassinos em Metrópolis porque... eu sou um supervilão!" Isso não é razão suficiente.



POR TRÁS DE TODO BOM HERÓI EXISTE UM VILÃO AMEAÇADOR. NUMA VERSÃO ANTIGA DE BATMAN, O ARANHA-NEGRA ERA UM VILÃO PRATICAMENTE INVENCÍVEL. *BATMAN SAGA* Nº 6, PUBLICADO PELA OPERA GRAPHICA. ROTEIRO DE GERRY CONWAY E ARTE DE ERNIE CHAN.



VEJA SÓ ESTE HOMENZINHO... ELE É OBERON, O FIEL E ZELOSO ASSISTENTE DE SCOTT FREE! ELE NÃO TEM IDÉIA DO QUE ACONTECEU AO MESTRE DAS FUGAS... MAS PRESSENTE QUE O SR. MILAGRE ESTÁ...

ÀS PORTAS DA MORTE

Capítulo 4

QUE ACONTECEU AO SCOTT? SÓ SEI QUE IA ENCARAR UMA TERRÍVEL ARMADILHA! E EU AQUI, SENTADO... SEM PODER FAZER NADA!

MAS AFINAL, QUEM PODE... JÁ QUE SEUS INIMIGOS NEM SÃO DA TERRA?!

Arte-final: Vince Colletta 69

EM SENHOR MILAGRE, JACK KIRBY INSERIU UM INTERESSE AMOROSO PARA O HERÓI: A PORTENTOSA BIG BARDA!







ROTEIRO E ARTE DE FRANK MILLER PARA A MINISSÉRIE *BATMAN: CAVALEIRO DAS TREVAS* (COM ARTE-FINAL DE KLAUS JANSON), MINISSÉRIE QUE REDEFINIU O PERSONAGEM E INSPIROU A ABORDAGEM POSTERIOR DOS SUPER-HERÓIS.







FRANK MILLER DEU SEQÜENCIA A *CAVALEIRO DAS TREVAS* MAIS DE 15 ANOS DEPOIS.





EM PARCERIA COM O DESENHISTA DAVID MAZZUCHELLI, MILLER FEZ O ROTEIRO PARA *BATMAN: ANO UM*, A ORIGEM DEFINITIVA DO HOMEM-MORCEGO.



Alguns pensamentos finais a respeito de caracterização:

Os antigos escritores de quadrinhos não se preocupavam com caracterização. Parcialmente porque o gênero ainda não tinha se desenvolvido o bastante para permitir isso, e parcialmente porque o público não o exigia. Caracterização em outras formas de entretenimento — programas de rádio, revistas de contos, filmes das matinês de sábado — também eram geralmente rudimentares. O escritor podia fazer o leitor saber que o cara com os robôs assassinos era um "cientista louco", fazendo seu papel de vilão esperado por todos. Isso não funciona mais assim. Os escritores mais modernos operam, assim como romancistas sérios, começando com os personagens e deixando a história crescer a partir de quem eles são. Isso não significa que um escritor pode começar com uma idéia para um truque brilhante ou um único McGuffin, moldar os personagens para caber neles e produzir uma boa história em quadrinhos. Mas isso significa que os escritores não podem mais ignorar a tarefa de criar credibilidade, ou pelo menos personagens que seja interessantes.

APARIÇÕES DE VÁRIAS PERSONALIDADES LIGADAS AOS QUADRINHOS: O HOMEM QUE SE IDENTIFICA COMO TOM FAGAN REALMENTE EXISTE. ELE ORGANIZAVA DESFILES DE HALLOWEEN COLOCANDO PESSOAS E PERSONALIDADES DAS HQS FANTASIADAS COMO SUPER-HERÓIS.



VOU ME MISTURAR À MULTIDÃO PARA LOCALIZAR SCHLOSS!

SE O ENCONTRAR, GRITE BEM ALTO!

OLÁ! SOU TOM FAGAN, O ANFITRIÃO!

MAS QUE BELA FANTASIA! É MELHOR QUE A MINHA! ALÉM DISSO, VOCÊ TEM MÚSCULOS PARA PREENCHÊ-LA...

OBRIGADO... PROCURO ME EXERCITAR...

NINGUÉM AQUI CORRESPONDE À DESCRIÇÃO QUE ROBIN FEZ DOS ATACANTES!

E NÃO VEJO NINGUÉM VESTIDO DE PIRATA...

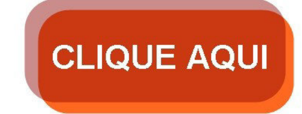
QUE LEGAL! QUER DIZER QUE VOCÊ ESCREVE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS?

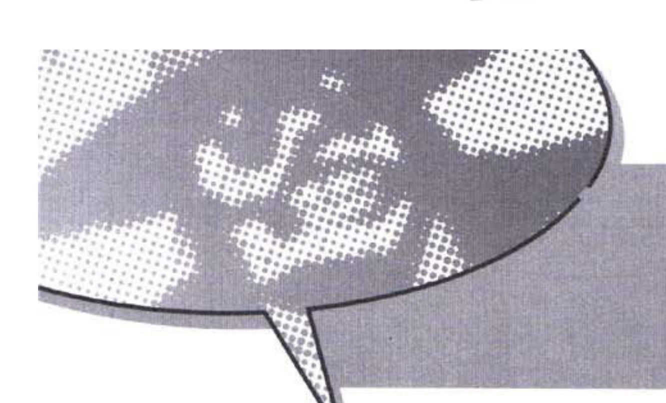
SERÁ MAIS LEGAL AINDA SE TIRAR SEU PÉ DE CIMA DO MEU!

ESTOU FANTASIADO DE HOMEM-ARANHA! ELE É MEU ÍDOLO!

QUALÉ... QUE MAU GOSTO!







PREPARAÇÃO DO ROTEIRO

Eis o que você fez até agora: Você se sentou sozinho numa sala. Ou foi dar uma volta. Ou, como o escritor Devin Grayson, você ouviu uma música apropriada. De uma maneira ou de outra, você pensou em sua história. Talvez você tenha conversado sobre ela com alguém cuja opinião você considera importante, um amigo roteirista, um editor, ou qualquer um que esteja disposto a ouvir e oferecer uma opinião sincera. Você tem uma idéia clara de quem são seus personagens principais, como eles entrarão em conflito uns contra os outros, o que eles querem, e você tem pelo menos uma pista de como sua história irá terminar.

Agora, você está pronto para começar o ato físico de escrever.

Como? Isso depende de quem você é. Escritores experientes simplesmente começar a escrever, confiando em sua competência para providenciar as particularidades da narrativa para seguirem adiante. Iniciantes podem fazer isso, também, mas se o fizerem devem estar prontos para reescrever bastante. É provável que seja necessário reescrever mesmo que você tenha se preparado ao máximo, ou de quantos roteiros você já fez, mas um pequeno trabalho prévio, agora, pode economizar um trabalho duro depois.

Muitos de nós começa com um resumo. Tente isso: pegue uma folha de papel e escreva os principais acontecimentos da história. Leia tudo para ver se nada ficou de fora, ou se algo não tem a ver com a espinha da história. Tente estimar de quantas páginas e/ou quadros cada acontecimento vai precisar. Adicione. Subtraia. Faça notas nas margens. Você pode descobrir, enquanto estiver escrevendo o roteiro, que fez uma estimativa errada — uma ação que você achou que iria ocupar uma página é concluída em um quadro, e duas linhas de explicação de alguma forma se transformou em oito. Tudo bem. Seu resumo é nada mais que um mapa básico; seu único propósito é mantê-lo na direção correta.

Esta é uma maneira.

Outra é escrever os principais momentos da história em cartões ou post-its. Espalhe-os, mova-os de lugar. Use-os para ajudar a dar forma ao argumento. Continue a movê-los até você achar a forma que melhor estruture a história.

No computador você pode fazer isso em qualquer editor de texto com os comandos cortar/copiar/colar para mover os momentos de uma parte para outra.

A SEGMENTAÇÃO NA INDÚSTRIA DE QUADRINHOS TORNOU POSSÍVEL A VOLTA DE GÊNEROS COMO O HORROR, REFORÇADO COM A REVISTA *VERTIGO* (OPERA GRAPHICA). CAPA POR RICHARD CORBEN.



DC COMICS

VERTIGO

Dave Gibbons
Kent Williams
Joe Pruett
Phil Winslade
Marcelo Frusin
Meal Barrett Jr.

4 HISTÓRIAS COMPLETAS

EDITORA OPERA GRAPHICA

Nº 01 · R$ 6,90

ISSN 1517-0721

EXCLUSIVIDADE HQ CLUB





Scott Peterson tem um procedimento mais elaborado que combina elementos de tudo que foi mencionado anteriormente. Parece-me que a metodologia de Scott é meticulosa e eficiente. Você pode tentar usá-la. Como ele me explicou em um e-mail:

Antes de eu escrever uma história, crio uma pasta em meu computador com o nome da edição que vou escrever. Dentro desta pasta vou colocar quatro diferentes arquivos. Primeiro, escrevo a história em formato de prosa, que geralmente ocupa de uma e meia a três páginas (uso a fonte Times, tamanho 14, espaçamento 1 1/2 linha). Este arquivo eu chamo de "Plot" (argumento).

Gotham Adventures nº 32 - História

É a semana seguinte ao Dia das Bruxas e tudo está de volta ao normal... aparentemente. Mas esta é Gotham, e o normal não existe. O Espantalho revelou que adulterou alguma coisa relacionada com o Dia das Bruxas, uma coisa a que quase todo o mundo em Gotham teve acesso: homens, mulheres, crianças... e o Morcego.

Naturalmente, a cidade fica em polvorosa quando as pessoas começam a cair sob seus efeitos.

Abrimos com um grupo de cidadãos atacando nossos heróis na parte baixa de Gotham. Ao recuarmos, ficamos sabendo que eles não têm idéia nenhuma do porquê eles estão fazendo isso; nossos heróis simplesmente estavam respondendo ao que eles achavam ser um ataque de coração "normal" ou algo parecido quando o grupo começou a ficar maluco.

Nossos heróis fazem o que têm de fazer para ajudar. Mas eles têm de recuar e se reagrupar. Quando eles levam a vítima para o hospital, deparam-se com um verdadeiro pandemônio, muito pior do que você pode imaginar — eles descobrem quem está por trás de tudo: o Espantalho anunciou que liberou sua mais recente idéia neles todos, o que levou a este feliz dia pós-Dia das Bruxas.

Naturalmente, nossos heróis vão investigar o que pode ter inspirado essa recente explosão. Eles avaliam as possibilidades: água, ar ou outra coisa? Não, o Espantalho indicou que tinha a ver com o Dia das Bruxas. Será que foram os doces? Não, há uma variedade muito grande. Alguma fantasia muito popular? Mesmo a mais popular provavelmente não tem um apelo muito grande. Quem sabe aquelas sacolas que os garotos pegam no restaurante O'Shawnessey e usam para o "doçuras ou travessuras"? Hmmm... possivelmente.

Então, eles vão ao restaurante para checar e talvez possamos ter outra boa cena de ação. Mas a pista parece ser furada.

Enquanto isso, talvez vejamos Asa Noturna e Batgirl fazendo o melhor para manter a cidade sob controle. E o tempo está passando...

Enquanto isso, Batman também está tentando perseguir o Espantalho. E como ele consegue localizá-lo?

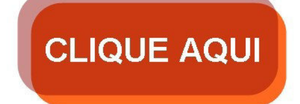
Batman conclui que o Espantalho tem de estar em condições de observar o seu trabalho, de outra forma seu esforço de nada valeria. Então, ele simplesmente vai até o prédio mais alto de Gotham, onde Richard R. Rich mora. Quando Batman começa a subir as escadas, ele encontra o porteiro, depois, o ascensorista e os guarda-costas de Rich tremendo de medo — medo de verdade, desta vez, por causa de um químico facilmente detectável, diferente dos outros que enlouqueceram em Gotham.

Quando Batman encontra o Espantalho, dá a ele uma prova de seu próprio remédio apagando as luzes e dando voltas ao redor dele no escuro, derrubando todos os capangas dele, um a um, até que o Espantalho sabe que ele é o único que restou... e que Batman está vindo atrás dele. E ele espera.

Espera até que o Espantalho perde a compostura e admite que foi tudo fingimento, e foi simplesmente sua última idéia. E o tempo todo Batman está transmitindo para televisões e rádios de toda a cidade.







Então, abro um arquivo que apenas lista da página um à página vinte e dois e preencho esta lista com o que acontece em cada página, num texto de mais ou menos dez palavras:

Página três
Mais luta
Página treze
Batman checa o álibi e descobre que é verdade

Este arquivo é chamado "Resumo". Ao mesmo tempo tenho outro arquivo chamado "Pensamentos" ou "Idéias" ou "Notas" onde eu anoto, vejam só, meus pensamentos e idéias — coisas que quero lembrar de pôr na história para acrescentar ao subplot ou subtexto ou apenas um visual interessante para usar depois na cena da luta de Batman na padaria ou qualquer outro lugar — este freqüentemente costuma ser o arquivo maior e muitas vezes mostra ser valioso, especialmente quando tenho de parar de trabalhar num projeto no meio, por alguma razão, e voltar somente uma ou duas semanas depois.

E, então, começo a escrever o roteiro propriamente dito. Descobri que quando passo por todas essas fases, o processo, do início ao fim (incluindo todos aqueles passos, mais o ato de escrever o roteiro), não demora tanto, mas se tento pular uma dessas fases, geralmente acabo perdendo tempo.

Gotham Adventures n° 32 – Resumo

Página Um
Abre com Batman se curvando ante um homem ou mulher inconsciente, buscando sentir o pulso enquanto Robin está em choque.

Páginas dois e três
Recuar para ver uma enorme aglomeração de pessoas nas ruas de Gotham em direção a ele – uma completa bagunça.

Página Quatro
Mais tumulto enquanto eles tentam combater os cidadãos, sem machucá-los.

Página Cinco
Eles apanham a vítima e a levam para o hospital.

Página Seis
Chegam ao hospital e descobrem que lá está também um pandemônio.

Página Sete
Saiba por que… o Espantalho!

Página Oito
Estamos no escritório de Gordon quando ele exibe novamente a fita que o Espantalho gravou. Aparentemente, cada estação na cidade a está exibindo sem parar, enquanto "especialistas" fazem comentários desnecessários e pouco impressionantes.

Página Nove
Agora, na Batcaverna, onde discutem o que pode estar havendo. Enquanto conversam, vemos cenas de tumulto em Gotham.

Gotham Adventures n° 32
******Pensamentos******

Seria uma crítica à maneira como acreditamos em tudo que vemos na televisão?
Ah… é isso… Batman realmente decifra isso a tempo, mas ninguém vai acreditar nele? Será que isso mostra como as pessoas são suscetíveis em fazer a coisa errada só porque elas viram na TV?

O que Asa Noturna e a Batgirl fazem aos cidadãos? Trancam eles em um cercado? Simplesmente os amarram com arame? Usam gás tranqüilizante? Começam a usar placebos? É isso que dá a idéia a Batman? "Quando isso vai acabar?" "A qualquer momento agora." "Hey… hey, você está certo!" "O q…?"

Esteja certo de que informemos bastante sobre o Espantalho aos leitores.

Esteja certo de que a decupagem esteja correta.

Batgirl não tem sido usada muito recentemente – vamos fazer dela um destaque para o Batman?





Okay, sua preparação está completa. O momento da verdade chegou, enfim. Você tem de escrever o bendito roteiro. Qualquer um que tenha estudado no colegial provavelmente sabe o que fazer a seguir; é como fazer fichamento de livros na aula de Literatura. Se você fosse Doug Moench, iria escrever a mão idéias e diálogos em post-its, grudá-los em blocos de anotação apropriados e incorporá-los no roteiro finalizado ou argumento quando for digitá-lo. O procedimento é similar ao de Scott Peterson. Se você fosse Sam Hamm, iria jogar uns games por alguns minutos até se acostumar a usar um computador. Se você fosse Chuck Dixon, iria simplesmente digitar.

******** PETERSON/LEVINS GOTHAM ADVENTURES N° 32 (FINAL) PÁGINA 7 ********

PÁGINA OITO

Quadro Um
Close-up bem aproximado do Espantalho.
ESPANTALHO: Ontem, como vocês sabem, foi talvez o dia mais sagrado do ano: o Dia das Bruxas.

--*--

Quadro Dois
Recuar um pouco para que possamos vê-lo do peito para cima.
ESPANTALHO: A fim de realmente apreciá-lo apropriadamente, tomei a liberdade de dar uma dose à maior parte de Gotham City com minha mais recente poção.
ESPANTALHO: Praticamente todo homem, mulher e criança irá, em breve, ser afetada por um medo do tipo que jamais conheceram.

--*--

Quadro Três
Recuamos mais um pouco. Para ver que estamos no escritório de Gordon assistindo ao vídeo.
ESPANTALHO: Na verdade, deve começar a fazer efeito... bem...
ESPANTALHO: ... agora.
GORDON: E é isso.
GORDON: A fita foi entregue para todos os canais de TV de Gotham.

--*--

Quadro Quatro
Plano Geral do escritório de Gordon. Que tal recuar um pouco mais para que possamos ver as regiões em tumulto, com as pessoas enlouquecendo?
GORDON: Naturalmente, cada um correu para ser o primeiro a colocar no ar.
GORDON: Eles estão retransmitindo a mensagem a toda hora.

ESTÁGIOS DE CRIAÇÃO DE SCOTT PETERSON PARA UMA HISTÓRIA DE *BATMAN: GOTHAM ADVENTURES* Nº 32. ARTE DE TIM LEVINS E TERRY BEATY.




ONTEM, COMO VOCÊS SABEM, FOI TALVEZ O DIA MAIS SAGRADO DO ANO: O DIA DAS BRUXAS.


A FIM DE REALMENTE APRECIÁ-LO APROPRIADAMENTE, TOMEI A LIBERDADE DE DAR UMA DOSE À MAIOR PARTE DE GOTHAM CITY COM MINHA MAIS RECENTE POÇÃO.
PRATICAMENTE TODO HOMEM, MULHER E CRIANÇA IRÁ, EM BREVE, SER AFETADA POR UM MEDO DO TIPO QUE JAMAIS CONHECERAM.


NA VERDADE, DEVE COMEÇAR A FAZER EFEITO... BEM...
... AGORA.
E É ISSO.
A FITA FOI ENTREGUE PARA TODOS OS CANAIS DE TV DE GOTHAM.


NATURALMENTE, CADA UM CORREU PARA SER O PRIMEIRO A COLOCAR NO AR. ELES ESTÃO RETRANSMITINDO A MENSAGEM A TODA HORA.
POLICIA





Mas você fará isso do seu jeito porque — e quero que você ponha algum sentimento real desta vez — esta é uma maneira absolutamente correta de se fazer algo. Há o que funciona e o que não funciona, e daqui a dez anos, o que funciona pode ter mudado.

Agora, algum tempo se passou: dias, semanas, horas, o tempo que for. Você trabalhou por bastante tempo e o roteiro está pronto — ou melhor, o primeiro tratamento está pronto. É uma boa idéia reler sua obra-prima, de preferência depois de um tempo longe dele. Você pode considerar a idéia de deixar alguém ler, também: um parente, um amigo, alguém cuja opinião seja significativa. Procure alguém que possa dar uma crítica honesta, e não apenas elogios. Você pode descobrir que deixou de explicar ao leitor como um personagem foi de um lugar para outro, como seu intrépido herói saiba que os robôs assassinos estavam escondidos na praça, quem pôs a mosca na sopa da senhora Murphy etc. Um dos erros mais freqüentes de um iniciante é, nas palavras de meu colega professor de texto criativo: "deixar no teclado". Você sabe o que aconteceu. Para você, é perfeitamente óbvio. Mas o leitor não sabe, a menos que você conte para ele. Ele não está lendo ficção porque gosta de jogos de adivinhação. Então, você relê para descobrir suas omissões. E para pegar erros ortográficos e melhorar as sentenças ou mesmo para ter certeza de que colocou o número certo nas páginas; mais de uma vez, tive um editor me informando de que meu roteiro de 22 páginas estava na verdade com 23 páginas, ou 21, simplesmente por uma confusão na numeração das páginas.

Então, você reescreve para corrigir seus erros.

Você pode não terminar ainda, porque agora é a vez do editor. Aquela figura endeusada pode ver erros que você deixou passar — ei, ninguém é perfeito — ou ele pode achar que o roteiro precisa de mais ação, ou menos ação. Ou você

Supermoça nº 50 / Página 28

Quadro A: E de repente, um relâmpago, literalmente bem entre seus olhos, atinge o rosto do Carnívoro. O impacto o deixa abalado, fazendo ele perder o controle sobre Andy, que, por sua vez, começa a mudar de forma.

Efeito sonoro: SHWAAAKAAAAM

Andy: Blithe!

Blithe 2: Ei, docinho! Sentiu saudades?

Andy 3: Mais do que imagina.

Quadro B: Enfurecido, o Carnívoro agita sua espada, mas (agora transformados) Cometa e Blithe, em forma de relâmpago, dão voltas ao redor dele.

Carn 4: Insolentes! Agora...

Quadro C: E, de repente, Supermoça, asas e olhos em chamas, salta dos escombros, jogando os demônios pra longe.

Super 8: Agora?

Super 9: Agora nós terminamos com isso, Carl! Por bem ou por mal...

Quadros D, E e F: Durante três breves quadros, como num tríptico, temos um enquadramento em close bem aproximado da mão esquerda de Blithe apertando a mão direita do Cometa, e a mão esquerda do Cometa se esticando para tocar a mão direita da Supermoça.

Legenda 10: Blithe, anjo da luz, que se perdeu nas trevas, mas agora trará iluminação para ele que é o mais perdido de todos...

Legenda 11: Cometa, anjo do amor, que une, derretendo emoções até então congeladas...

Legenda 12: E eu... Supermoça...



pode ter violado uma regra da qual não foi avisado. Ou o departamento jurídico pode achar que o cretino babão que é devorado pelo robô assassino comedor de carne se parece com um apresentador de talk show que adora processar editoras de quadrinhos. Não fique sentido quando pedirem para fazer alterações no roteiro. Um editor de valor tem uma diretriz principal: fazer o pessoal da criação se sentir bem. Para fazer isso, ele pode às vezes exigir algum trabalho adicional. Ele não faz isso por acaso. Lembre-se: mais trabalho para você significa mais trabalho para ele também.

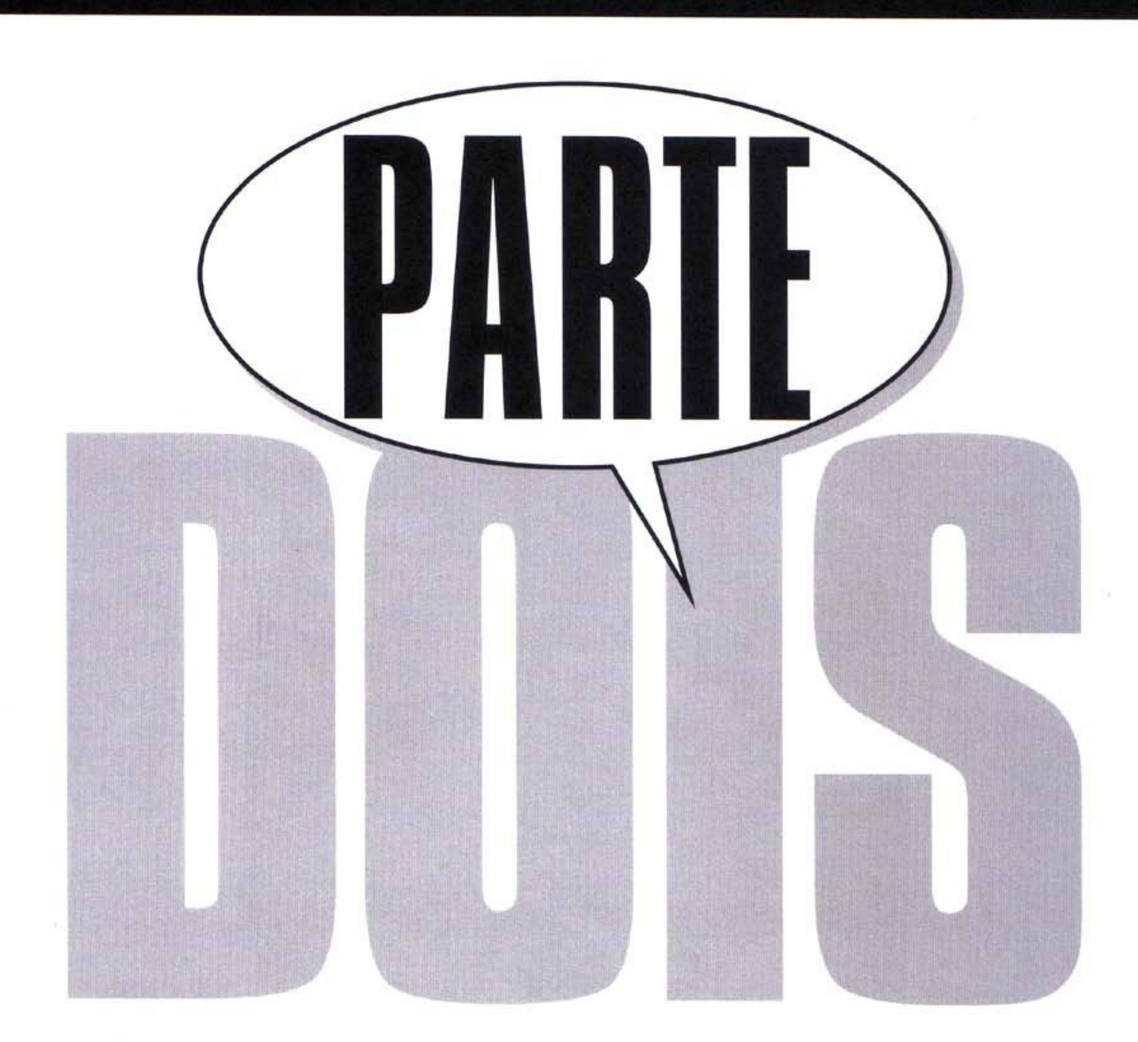
Se você acredita que já está dominando tudo deste capítulo — todos os meandros da estrutura da história, caracterização, suspense, ritmo, diálogo, e sua preparação do roteiro faz os editores desmaiarem de satisfação — você pode estar a) errado ou b) enganado ou c) sem necessidade da minha ajuda ou de qualquer outro instrutor de roteiro, e por que você está lendo este livro, afinal? Entretanto, você agora já deve ter alguma idéia das bases para se escrever quadrinhos. Já é um começo para que passe as próximas duas ou três décadas desenvolvendo e constantemente se lembrando que, sim, há uma maneira absolutamente correta de se fazer as coisas. E isso você vai concluir não ao reler minhas palavras, ou tomando aulas, ou falando com seus amigos, mas sentando o traseiro por um bom número de horas por mês e botando a mão na massa. Escritores aprendem a escrever escrevendo.

Tudo que expliquei até aqui foi sobre escrever uma única edição, uma única história completa. Você terá de saber como fazer isso antes de tentar enveredar por projetos mais complicados. Mas, posteriormente, você provavelmente vai querer tentar fazer graphic novels e minisséries. E se você for contratado para uma série regular, terá de lidar com problemas de continuidade. Esses são os tópicos que você lerá assim que virar a página.



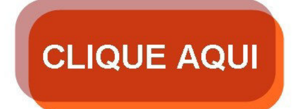
SUPERMOÇA MOSTRA A QUE VEIO, COMO TODO BOM SUPERSER FAZ EM ALGUM PONTO DE TODA HISTÓRIA. ROTEIRO DE PETER DAVID. ARTE DE LEONARD KIRK E ROBIN RIGGS.




PARTE
DOIS

Uma história real, com detalhes alterados e a identidade dos protagonistas não revelada, para proteger o inocente. Garoto marca uma entrevista com o editor de uma grande companhia de quadrinhos. Embora ele nunca tenha publicado uma história antes, quer escrever quadrinhos. Ele tem algumas boas idéias sobre um dos personagens da editora. (Digamos que esse personagem seja nosso velho chapa, o Capitão Maravilha.) Impressionado com o entusiasmo de Garoto e, talvez, tendo lembrado de sua própria carreira quando jovem, o editor pede ao rapaz que desenvolva essas idéias no papel e volte mais tarde.





Uma semana se passa. Garoto volta ao escritório do editor com quatro anos de continuidade em um resumo bem estruturado. O editor o agradece pela tentativa e o dispensa, desejando-lhe um bom futuro. Moral? Bem, para iniciantes, o rapaz era, para dizer gentilmente, ingênuo em pensar que qualquer editor iria confiar 48 meses de uma grande marca para um novo talento desconhecido e sem experiência. Poucos autores estabelecidos recebem esse tipo de licença. Nenhum editor quer se comprometer a quatro anos com nada. Há muitas circunstâncias que podem ocorrer ao longo de um período de tempo mais longo. E se eu fosse o editor, duvidaria da capacidade do novato em sustentar uma narrativa de mais de mil páginas sem deixar vários buracos. Lembre-se do que discutimos no capítulo anterior: A história deve se mover continuamente. A ação deve tomar forma. Não deve haver nenhuma cena que não impulsione o argumento.

Um iniciante vai conseguir isso tudo em mil páginas? Não, um iniciante que eu já conheci, e olha que trabalhei com iniciantes que posteriormente foram considerados dentre os melhores escritores do segmento. O que nosso Garoto provavelmente devia ter feito era apresentar ao editor um resumo para uma boa história, contendo alguns dos elementos de que este havia gostado. Depois, submeter sua história aos comentários do editor e seguir suas orientações para escrever um roteiro sem garantia de que seria aceito. Seu primeiro roteiro (na verdade, os dez primeiros) serão seu processo de aprendizagem. Se eles forem publicados, ótimo. Mas, mesmo que não sejam, terão seu valor porque, como você deve ter lido em algum lugar, escritores aprendem a escrever escrevendo.

Mas não vamos julgar Garoto tão duramente. Seu erro é compreensível. Qualquer um que tivesse nascido depois de... humm, digamos, 1939, já experimentou ficção no formato de série. Nós lemos romances e histórias curtas sobre personagens que nunca esperávamos encontrar novamente, mas por pelo menos cinqüenta anos temos recebido a ficção principalmente da televisão e, presumo, dos quadrinhos, e esses meios lidam especialmente com personagens contínuos, muitas vezes com histórias contínuas. Mas a ficção serializada não está confinada à telinha. Mais e mais autores de romances e filmes criam personagens na esperança de torná-los franquias, para se tornarem aventuras intermináveis sobre as mesmas pessoas.

Você pode não ter perdido um episódio do seriado Magnum, mas mesmo assim pode não se lembrar de um argumento sequer. Mas você certamente se lembra de Thomas Magnum, Higgins, a Ferrari, TJ... O argumento, geralmente, era concluído em cinqüenta e poucos minutos, mas o resto esvaía-se em sua sala por anos. Então, claro, é disso que você lembra. Mas estou convencido de que se esses argumentos esquecidos não tivessem pegado você na época, se as boas e velhas aventuras de Tom Magnum fossem arrastadas, você não teria voltado na semana seguinte para conferir o próximo episódio. Argumentos e ação crescente sempre serão importantes.

O que nos leva às formas de quadrinhos mais extensas. Elas são: as minisséries, as séries limitadas, a graphic novel e a revista regular.

MINISSÉRIES PRECISAM OFERECER AO LEITOR MOMENTOS ESPECIAIS QUE VALHAM A PENA SEREM LIDOS. *GERAÇÕES 2* É UM DESSES MOMENTOS. ROTEIRO E ARTE DE JOHN BYRNE.



SUPERMAN® & BATMAN®

Por JOHN BYRNE

ELSEWORLDS

GERAÇÕES 2

UMA SAGA IMAGINÁRIA

A ÚLTIMA AVENTURA

Editora Opera Graphica

Nº 4 · R$ 4,90

2008 2019



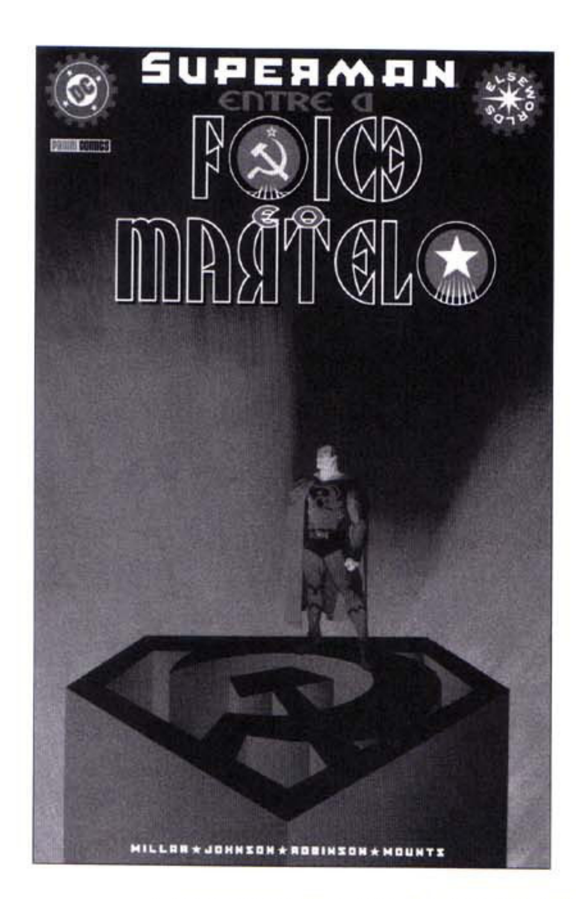




MINISSÉRIES

A definição: uma minissérie é um título que tem um número predeterminado de edições. Antes de começar a escrever uma minissérie, você sabe que tem um dado número de páginas para preencher. Elas são divididas em edições, geralmente entre três e seis, embora algumas podem ter duas ou até mais de seis edições. O formato varia: elas podem ser impressas como se fossem revistas regulares, com o mesmo papel e técnicas de produção de qualquer título ou podem receber um tratamento especial, com papel brilhante, capas mais grossas, maior variedade de cores.

Vou lhes dar duas regras para escrevê-las, embora você deve ter em mente que raramente existe uma maneira absolutamente correta de se fazer algo.





UMA NOVA MODALIDADE DE MINISSÉRIE TOMOU FORÇA NOS ANOS 90: HISTÓRIAS "ALTERNATIVAS" DA LINHA ELSEWORLDS, QUE LIDAVAM COM DIFERENTES VISÕES DE DIVERSOS HERÓIS, COMO *A FOICE E O MARTELO*. ROTEIRO DE MARK MILLAR E ARTE DE DAVE JOHNSON E KILIAN PLUNKETT (DESENHOS) COM ANDREW ROBINSON E WALDEN WONG (ARTE-FINAL). A CAPA É DE DAVE JOHNSON.







REGRA 1: Tenha história suficiente para preencher o número de páginas definido.

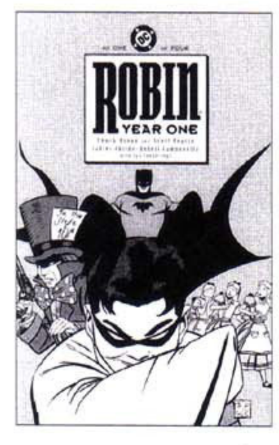
Você não quer chegar na metade do terceiro número de uma minissérie de quatro e descobrir que esgotou a história e ter de "encher lingüiça". Artesãos da palavra como você não podem fazer algo desse tipo. Então, se você tem mais páginas pela frente, terá de repensar todo seu argumento e reescrevê-lo ou, numa situação ainda pior, começar tudo de novo desde o princípio. Romancistas, contistas, poetas e roteiristas de cinema às vezes fazem exatamente isso, com bons resultados. Há apenas uma razão pela qual pode não ser uma boa idéia para escritores de quadrinhos: a maioria dos quadrinhos comerciais são feitos com prazos muito estreitos. Se seu projeto não está com um prazo predeterminado e você é o tipo de escritor que gosta de experimentar várias técnicas narrativas diferentes, ou viajar dentro de seu universo ficcional, ou testar diferentes finais para ver como ficam, então comece a escrever e veja até onde você vai...

Entretanto, se estiver trabalhando com um prazo, use um dos métodos explicados na Parte Um para modelar sua história antes de escrevê-la. A menos que seja um profissional experiente, você pode querer fazer uma boa revisão ou reescrever alguma coisa antes de entregar seu original; como com histórias de uma só edição, você pode descobrir que seu esboço não estima com exatidão quanto espaço cada cena irá necessitar, ou que algumas cenas terão de ser abandonadas, enquanto que outras acabam se esticando para um número de páginas maior do que o que estava destinado. Mas a preparação assegura que você não vai passar dias, ou semanas, retrabalhando seu material.

REGRA 2: Deve haver uma grande mudança, desenvolvimento, ou reverso em cada edição. Esta é apenas uma outra versão do ditado "mantenha a história em movimento". Algo importante para a trama deve acontecer em cada edição da série. E cada fato deve ter pelo menos um ponto de virada ou surpresa. E o herói deve aprender algo com esse acontecimento.

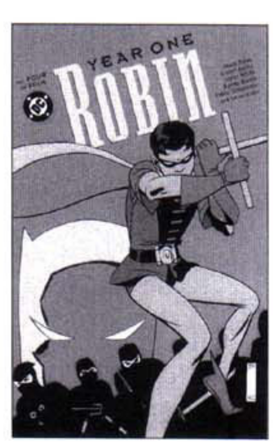
Uma série em quatro edições pode ser decomposta da seguinte maneira:

Edição 1: Introduzir o herói e estabelecer o status quo. O herói conhece/define o problema. Encontra o opositor pela primeira vez.
Edição 2: O herói encontra aliados e/ou meios de combater o vilão. A oposição se intensifica.
Edição 3: O herói busca a solução. A oposição se intensifica.
Edição 4: O herói encontra a solução e resolve o problema.









A MINISSÉRIE EM QUATRO EDIÇÕES *ROBIN: ANO UM* FOI ESCRITA POR CHUCK DIXON E SCOTT BEATTY. FOI ILUSTRADA POR JAVIER PULIDO, MARCOS MARTIN E ROBERT CAMPANELLA.







Três considerações adicionais

1 Cada edição deve terminar com um motivo para o leitor continuar a comprar as edições seguintes. Esse motivo pode ser algo antiquado como um gancho — o Capitão Maravilha é acorrentado àquele maldito obelisco no fundo da piscina cheia de peixes carnívoros e o leitor terá de ler o próximo número para descobrir como ele escapa. Ou pode ser algo um pouco mais sutil — o Capitão descobriu que seu aliado mais dedicado parece estar sabotando-o, e o leitor anseia por saber se isso pode ser realmente verdade. Independente da verdade, você colocou uma questão que você imagina que o leitor vai querer ver respondida.

Parte de seu público vai se comprometer com a série antes mesmo de pegar nas mãos o primeiro número, especialmente se eles gostam do herói ou de algum dos autores envolvidos, mas muitos não vão. Eles vão provar da história e ver se a reação ao lerem o primeiro número faz com que queiram seguir a história até o fim. As vendas é que vão confirmar isso: há sempre uma queda de vendas entre as edições de qualquer série, às vezes pequena, e às vezes enormes, independente de o material ser bom ou mau. Obviamente, é de interesse de todos que a diferença na venda entre as edições seja de 10% não de 90%.

2 O início de cada edição após a primeira deve incorporar um breve sumário do que aconteceu antes. Seu leitor pode estar querendo provar da segunda ou terceira edição e se ele não consegue compreender o que está acontecendo, irá abandonar a série. Mas se ele se interessar, poderá comprar a próxima edição ou mesmo pedir ao dono da loja onde ele compra revistas para



NUMA SÉRIE REGULAR, TERMINAR UMA EDIÇÃO COM UMA CENA DE TENSÃO PARA A AVENTURA SEGUINTE É UM RECURSO ALTAMENTE RECOMENDÁVEL. DE *BATMAN* Nº 14 (PANINI COMICS). ROTEIRO DE JEPH LOEB E ARTE DE JIM LEE E SCOTT WILLIAMS.



que traga material anterior que ele tenha perdido. Por isso, alimente-o com informação suficiente para mantê-lo ciente do que são os conflitos, o que está em jogo, onde e em que circunstância a ação está ocorrendo. A maneira mais simples de fazer isso é colocar uma caixa de texto com um resumo logo na primeira página, a exemplo do que Hal Foster fazia nas tiras (páginas) do Príncipe Valente. O primeiro quadro sempre tem um desenho e, abaixo dele, uma legenda intitulada "Nossa história": em poucas palavras, o escritor nos diz onde Val está e por que ele está consternado. Você pode considerar fazer sua própria versão da sinopse de Val; isso não vai melhorar sua reputação no quesito esperteza, mas é melhor do que arriscar a ter um leitor confuso.

Há outras opções, mas elas requerem mais esforço. O mais eficiente é explicar acontecimentos anteriores nos diálogos entre os personagens ou nas legendas das duas primeiras páginas da história, mas não comece essa explicação tão adiante na história, ou você acaba perdendo a atenção do leitor. Você pode também apelar para um flash-back que incorpora tudo que você quer que o leitor saiba. Mas cuidado: um flash-back logo no começo da edição atrasa o início da ação e deixa a narrativa mais lenta; mas um flash-back que aparece um terço de página adiante na história pode não cumprir a tarefa de dar a informação de que o leitor necessita.

Iremos retornar a este ponto final quando discutirmos títulos regulares, mas é igualmente pertinente às minisséries e, por isso, vale ser mencionado aqui: se um personagem não tem aparecido por algum tempo, por cinqüenta páginas ou mais, reintroduza-o, especialmente se ele é um personagem secundário que é importante para o argumento. Deixe o leitor saber quem ele é e por que está na história. Seja bom: o leitor pode estar tendo um dia ruim e não se lembrar de cada detalhe de sua brilhante narrativa.



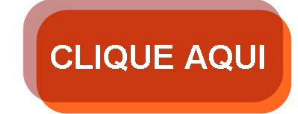
MULHER-MARAVILHA: SEGUNDA GÊNESE TERMINA COM UM GANCHO, COMPELINDO OS LEITORES A CONTINUAREM LENDO A SÉRIE. ESCRITO E ILUSTRADO POR JOHN BYRNE.

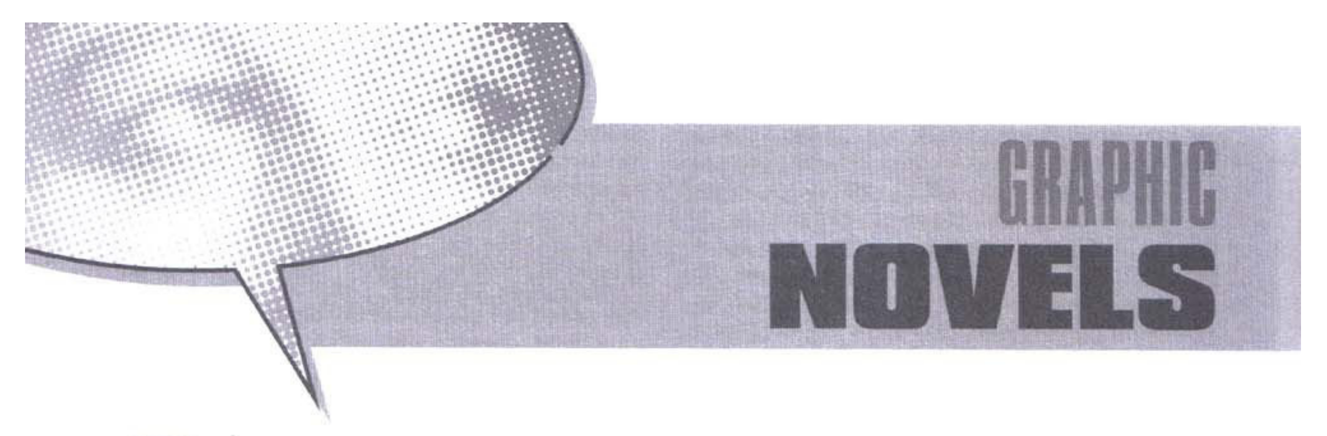


USAR UM FLASHBACK PARA RECAPITULAR O QUE JÁ ACONTECEU É UMA BOA TÉCNICA, MAS QUE DEVE SER USADA COM PARCIMÔNIA E APENAS QUANDO NECESSÁRIO. NOTE AS BORDAS GROSSAS E CANTOS ARREDONDADOS. É A MANEIRA DO ARTISTA DE SINALIZAR QUE O QUE ESTAMOS VENDO NÃO É O PRESENTE. DE *DETECTIVE COMICS* Nº 471. ESCRITO POR STEVE ENGLEHART. ARTE DE MARSHALL ROGERS E TERRY AUSTIN.









GRAPHIC NOVELS

Primeiro, vamos checar o que significa uma novela, gráfica ou de qualquer outro tipo. A definição no Dicionário de Cultura Literária — "uma narração ficcional longa" — está correta, mas não nos ajuda muito. Uma novela não é apenas uma história curta com problemas hormonais. Uma maneira simples de diferenciar os dois tipos de ficção é o que o escritor William Tenn falou: uma história curta é aquela em que acontece só uma coisa. Logicamente, então, uma novela é uma história em que acontecem várias coisas.

Ou seja: A novela tem mais personagens, mais informação sobre personagens centrais, e o leitor pode testemunhar seu desenvolvimento pessoal. Eventos podem ocorrer por um longo tempo. Há mais informação sobre o "mundo" da narração, incluindo história e sociologia. Finalmente, uma novela deve culminar em grandes conseqüências, seja para os personagens, seu ambiente, ou ambos.

Nada disso significa que o escritor de uma graphic novel esteja isento das disciplinas mencionadas em conexão com as histórias de uma só edição e, especialmente, minisséries. (Na verdade, minisséries podem ser consideradas novelas seriadas e são, muitas vezes, colecionadas em um volume depois de sua publicação original. A narração provavelmente irá se decompor em três "atos" como explicados na Parte Um, cada um deles culminando em uma surpresa ou um novo desenvolvimento — um miniclímax — levando ao próximo episódio. Como sempre, a ação deve crescer, crescer, crescer para causar suspense e sustentar o interesse do leitor. Cada luta deve ser mais dura do que a anterior, cada revolução emocional mais intensa, cada problema mais complicado. Como nas outras formas de linguagem, não deve haver cena que não contribua para o grande clímax, mas...

Você pode esticar um pouco. As cenas não precisam ser tão econômicas como numa história curta. Com uma centena de páginas ou mais a sua disposição, você pode se permitir a luxúria do diálogo e de mostrar fatos que não necessariamente avancem o argumento, apenas por elas serem divertidas e criarem um sentido mais completo de personalidade, época ou local. Um subargumento ou três podem ser introduzidos e desenvolvidos, de novo com o objetivo de dar ao leitor a



UM DOS MOMENTOS MAIS DRAMÁTICOS DA VIDA DO SUPER-HOMEM PODE SER LIDO NO ÁLBUM *O ADEUS*, DA OPERA GRAPHICA. ROTEIRO DE ALAN MOORE PARA OS DESENHOS DE CURT SWAN E GEORGE PÉREZ.



PÁGINA SEGUINTE: UMA PÁGINA DO ROTEIRO DE ARCHIE GOODWIN PARA *BATMAN: GRITOS NA NOITE*, INCLUINDO UMA SUGESTÃO DE LAYOUT DA PÁGINA. ACIMA, A PÁGINA FINALIZADA, ONDE GOODWIN USA UM SUBARGUMENTO ENVOLVENDO O RELACIONAMENTO DE JAMES GORDON COM SUA ESPOSA COMO CONTRASTE À AÇÃO PRINCIPAL. ARTE DE SCOTT HAMPTON.





sensação de realidade, ou fornecer contraste com a ação principal. Não que subargumentos, ou desvios dentro da História ou da Sociologia sejam requeridas; se você tem apenas um argumento tão cheio de incidentes e ação que ele precise de cem páginas para ser concluído, então comece a escrever e boa sorte para você. Não há nenhuma razão por que uma graphic novel não possa acelerar até seu clímax.

Mas o escritor de novela pode também adotar um passo mais fácil. Eu não tenho nenhuma maneira de verificar isso, mas suspeito que leitores de novela são de um ajuste mental diferente do que leitores de periódicos. Eles compraram o livro porque gostam dos criadores ou dos personagens, eles o receberam de presente — não é coincidência que a maior parte das graphic novels seja publicada depois do Dia de Ação de Graças — ou, se são da minha idade, estão curiosos de saber por que esses livros coloridos estão com uma capa dura e custam tanto quanto um bom jantar num restaurante exótico. Uma vez que o livro está em suas mãos, eles têm um compromisso para com ele, por isso você pode confiar que eles vão permanecer com você enquanto você introduz personagens, locais e conflitos.

Não estou recomendando a você que use as primeiras cinqüenta páginas para começar a fazer o motor da história funcionar. Histórias bem escritas se movem, independente do formato em que foram feitas. Você não deve também negligenciar o final. No momento que seu conto tiver sido concluído, seus leitores devem ter a sensação de encerramento: todos os conflitos foram resolvidos, todas as questões respondidas. Você deve evitar o anticlímax, um termo que outrora significou a supersentimentalização e agora significa explicar elementos do argumento depois do interesse emocional ter sido exaurido. Romances de detetive no antigo estilo muitas vezes têm longos trechos nos quais o investigador explica suas brilhantes deduções depois de o delegado local ter expulso o assassino da cidade. Eles não são muito lidos, hoje. Para evitar um anticlímax, você pode ter de fornecer informações ao leitor enquanto a história progride, particularmente se ela tem elementos de histórias policiais. Isso não é fácil, mas pode ser feito. Um escritor inteligente pode deixar o leitor dividir os pensamentos e conclusões do herói enquanto elas ocorrem, sem necessariamente telegrafar seu final e depois estragar o impacto.

Alguém disse que fazer roteiros era fácil?

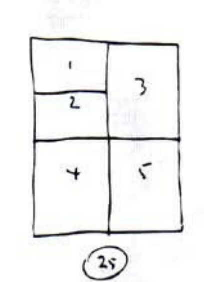
*** GRITOS NA NOITE / Goodwin / 25 ***

Página Vinte e Cinco

1. (Close de Barbara, desconfortável. Gordon atrás dela, olhando na sua direção)
Gordon: Eu… não me lembro quando parou de ser "Jim"!

2. (Barbara se volta para ele, repentinamente zangada)
Barbara: Talvez quando eu parei de ter certeza do que você realmente faz quando não vem pra casa!

3. (Eles se aproximam com a cama atrás deles, Gordon segurando Barbara pelos punhos ou pelos ombros)
Gordon: Deus do céu, Barbara! Aquilo foi um deslize!
Gordon: Quanta terapia de casal vai ser preciso…
Barbara: Terapia?!



4. (Barbara se desvencilhando de Gordon, se livrando de seu aperto. Não chega a ser uma briga física, a discussão é bem intensa)
Barbara: Sabe a quantas sessões você faltou ou cancelou?

Barbara (2): Ou como é ser a única metade do casal que fala com o terapeuta?

5. (Indo de volta para a porta do quarto, um revólver .38 aparece, segurado por alguém que vemos muito de perto e num ponto muito sombrio para ser visto, apontando para onde Gordon e Barbara estão discutindo. Iremos descobrir na próxima página que o filho deles, James, pegou a própria arma de Gordon)
Gordon: Pra início de conversa, eu tive de convencer você a fazer terapia! E não só isso…
Pessoa com a arma: Pára!









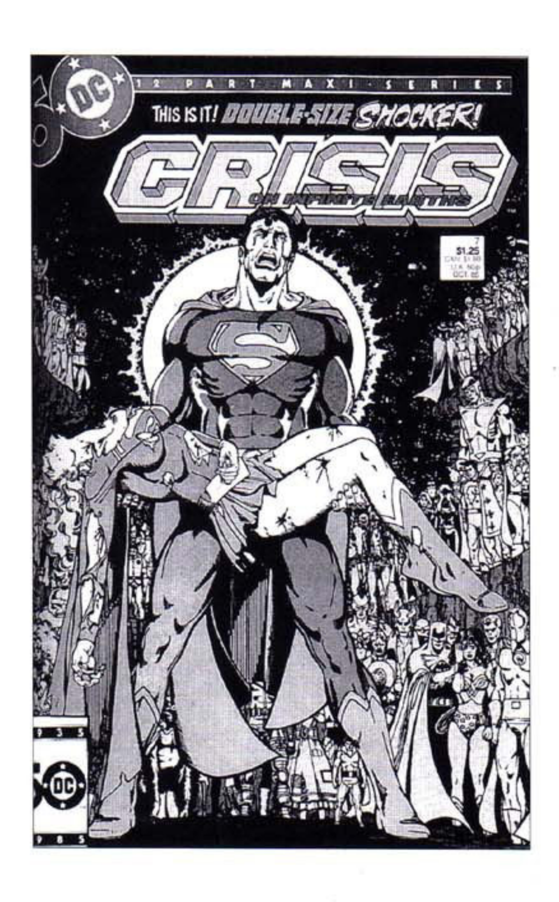
MAXISÉRIES

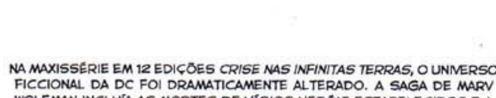
Uma revista em quadrinhos que é cancelada depois de um ano parece muito com uma maxissérie em 12 edições, mas não é. Um título regular de vida curta pode ter 12 histórias isoladas com pouco ou nada que lhes dê uma identidade única. Mas maxisséries, como seu parente mais curto, deve ter um tema que a unifique e um argumento de continuidade. Entretanto, embora possam ter 144 páginas ou mais, não precisam ser tão rigidamente planejadas como uma novela — elas não precisam, mas podem ser. As melhores delas chegam a uma conclusão que incorpora respostas a todo o argumento e questões de personagens, e une todos os elementos, a despeito de quão diversos eles podem ser. Elas são claramente trabalhos únicos divididos em vários episódios, não um punhado de histórias aparecendo sob um mesmo título.

Para escrever maxisséries, aplique tudo que você aprendeu sobre minisséries e novelas. Cada seção deve avançar a história; ter um grande suspense ou desenvolvimento de argumento; e terminar com uma razão para o leitor comprar o próximo fascículo.

Maxisséries são bastante raras. Poucas delas têm sido publicadas, são difíceis de se fazer, e muito difíceis de serem bem feitas. Mas podem ser muito recompensadoras tanto para o escritor quanto para o leitor. Muitos especialistas acreditam que Watchmen, de Alan Moore e Dave Gibbons, é o Cidadão Kane dos quadrinhos, um trabalho que entretém, inova, critica e define o gênero. É o que os amantes de quadrinhos geralmente dão de presente a amigos que pensam que gibis são simples diversão para crianças, desprovidos de mérito literário. Watchmen é uma maxissérie.






NA MAXISSÉRIE EM 12 EDIÇÕES *CRISE NAS INFINITAS TERRAS*, O UNIVERSO FICCIONAL DA DC FOI DRAMATICAMENTE ALTERADO. A SAGA DE MARV WOLFMAN INCLUÍA AS MORTES DE VÁRIOS HERÓIS ESTABELECIDOS E A ANIQUILAÇÃO DE UNIVERSOS INTEIROS – UMA HISTÓRIA CUJO ESCOPO E COMPLEXIDADE PRECISOU DE MUITAS PÁGINAS. ARTE DE GEORGE PÉREZ.





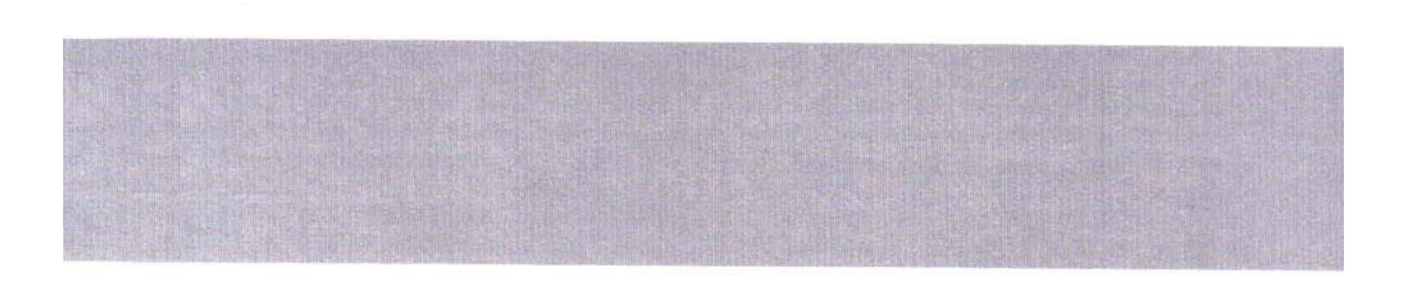
SÉRIES CONTÍNUAS

Quando leitor que não é de quadrinhos ouve as palavras "revista em quadrinhos", ele pensa em revistas superficiais impressas em papel barato que vêm sendo publicadas há décadas. Eles não estão errados, mas não totalmente certos também.

Na verdade, apenas cinco títulos têm estado em contínua publicação desde sua estréia mais de 60 anos atrás: Action Comics, Superman, Detective Comics, Batman e Wonder Woman. Dessas, quatro têm como personagens principais apenas dois heróis: Action e Superman e Detective e Batman. Algumas outras apareceram continuamente por mais de 25 anos, Spider-Man, The Fantastic Four, Thor, Iron Man e The X-Men dentre elas. Ainda outras, apesar de estarem entre os mais antigos super-heróis, estiveram num hiato por algum tempo, incluindo The Flash, Green Lantern, Sub-Mariner e Captain America. No momento em que você estiver lendo isto, alguns dos títulos/heróis nesta lista podem ter tido, novamente, suas publicações suspensas e outros podem ter emergido do limbo; de tempos em tempos, parece, alguém tenta reviver Hawkman, Captain Marvel, Dr. Strange, Green Arrow e Plastic Man.



UM MARCO – A PRIMEIRA EDIÇÃO DE *DETECTIVE COMICS*, O PRECURSOR DAS REVISTAS EM QUADRINHOS MODERNAS E SUAS SÉRIES REGULARES. CAPA POR VINCENT SULLIVAN.

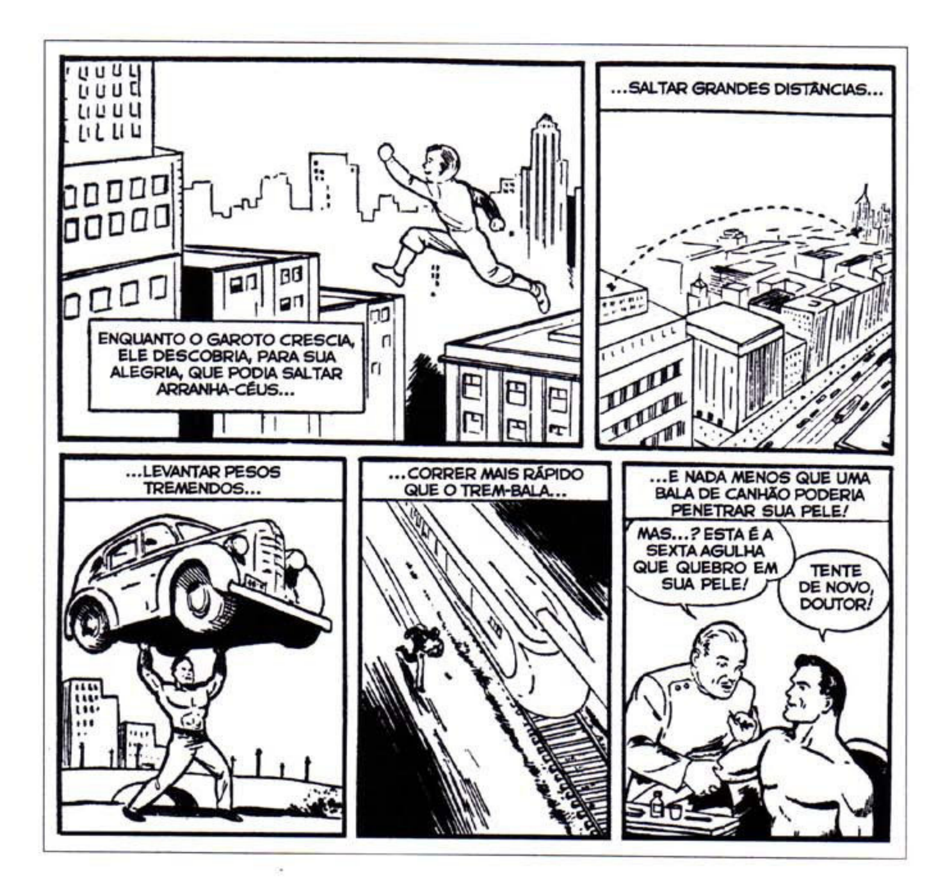


O Super-Homem que apareceu em Action Comics nº 1, datado de junho de 1938, e o Super-Homem de qualquer outra edição de Action que hoje chega na sua loja de quadrinhos, são criaturas diferentes. Claro, o uniforme é similar (embora o traje de hoje em dia seja mais lustroso) e nomes de alguns personagens de apoio são os mesmos, bem como os nomes de locais (embora o primeiro Super-Homem operava em Nova York, não em Metrópolis).

Mas o Super-Homem dos anos 1930 era mais duro, mais impetuoso e muito menos forte. Ele podia saltar no máximo um quilômetro de distância, mal podia ultrapassar uma locomotiva e uma "bomba explosiva" poderia colocá-lo no chão.

Imaginem! O coitado não tinha nem visão de raios-X. O Homem de Aço de hoje é tão poderoso quanto qualquer deus da mitologia grega ou nórdica e, de maiores conseqüências narrativas, é um personagem com momentos de angústia e incerteza, capaz de triunfar, mas também de ser derrotado.

Superman e seus colegas Batman e Mulher-Maravilha evoluíram. Eu argumentaria que, se não tivessem evoluído, teriam se tornado, há muito, curiosidades antiquadas, não as



OS PODERES E HABILIDADES DO ANTIGO SUPER-HOMEM ERAM RELATIVAMENTE MODESTOS. IMAGINEM SER CAPAZ DE SALTAR POR UM QUILÔMETRO, APENAS! DE *ACTION COMICS* Nº 1. ESCRITO POR JERRY SIEGEL E DESENHADO POR JOE SHUSTER.



criações populares e contemporâneas que se tornaram. As revistas nas quais eles aparecem também mudaram. As revistas da linha Super-Homem dos anos 1940 apresentavam o personagem do título em duas ou três histórias não relacionadas entre si, e outras quatro ou cinco histórias com outros personagens. Mais um texto curto e vários textos bem curtos de humor. O Super-Homem de hoje tem apenas uma história — na verdade menos de uma, já que na maioria das vezes as histórias são em continuação. Isso acontece com a maior parte das outras revistas, também.

Histórias em continuação são a norma; aventuras de uma única edição aparecem apenas ocasionalmente, como uma mudança de ritmo que serve como uma espécie de marco pontual entre arcos históricos para tentar chamar novos leitores que podem não querer entrar numa história no meio da narrativa. Esta foi uma das grandes mudanças. Antes da proliferação de livrarias especializadas em quadrinhos, histórias de uma única edição não só eram comuns como eram solicitadas.

Editores acreditavam que os leitores talvez não conseguissem comprar duas edições seguidas — a distribuição na época tinha muitos problemas — e por isso eles queriam tudo completo numa só edição. Muito raramente, um editor poderia permitir que uma narrativa se esticasse por duas edições, mas três, nunca. Agora, histórias em seis ou sete edições não são raras, e algumas equipes editoriais acabam querendo estender uma história por mais páginas, nem sempre para benefício da mesma.

O que isso tudo significa a você é que se você almeja escrever uma série regular, terá de lidar com as complexidades de histórias em continuação e os problemas que a continuidade acarreta. Isso não significa que você não tenha de aprender a escrever uma história completa usando, talvez, a estrutura de poder industrial para uma história de uma só edição por O'Neil. Mesmo o Super-Homem teve de dominar aqueles saltos de um quilômetro antes de aprender a voar. Histórias completas bem escritas incorporam pontos básicos que você vai aplicar a qualquer outra modalidade de roteiro. E, para ir do estético para o prático, iniciantes irão provavelmente ser contratados para uma história de uma única edição, ou várias histórias, antes de um editor adquirir confiança para planos maiores. Mas vamos presumir, pelo resto deste capítulo, que um editor acredita que você é um Grande Jovem Talento e pede que você assuma o roteiro de uma série regular. Ao menos que o ramo dos quadrinhos mude vastamente entre o agora e o momento em que você assinar o contrato, você terá de pensar em termos de continuidade.

Há duas abordagens para as histórias de múltiplas edições: arcos e o que eu chamo de Paradigma Levitz. Arcos são mais fáceis de explicar, então, vamos começar por eles.



A VERSÃO ATUAL DO HOMEM DE AÇO É REALMENTE SUPER, PORQUE SUPER-HOMEM, COMO A MAIORIA DOS PERSONAGENS CONTÍNUOS DE SUCESSO, FOI SENDO EVOLUÍDO AO LONGO DO TEMPO. DE SUPER-HOMEM ETERNAMENTE. ESCRITO POR KARL KESEL E ILUSTRADO POR TOM GRUMMET E DENNIS RODIER.

(PÁGINA OPOSTA) SESSENTA E TRÊS ANOS APÓS SUA ESTRÉIA, *ACTION COMICS* AINDA SEGUE FORTE. ARTE DA CAPA POR JOE SHUSTER, WAYNE BORING, WIN MORTIMER, CURT SWAN, GEORGE KELIN, NEAL ADAMS, NICK CARDY, GIL KANE, KANO E MARLO ALQUIZA.


No. 1
JUNE, 1938
ACTION COMICS
10¢


No. 95
APRIL... TEN CENTS
ACTION COMICS
IMAGINE SUPERMAN BEING HIT WITH A CUSTARD PIE! PRETTY UNDIGNIFIED, ISN'T IT!
IN THIS ISSUE: THE PRANKSTER MAKES SUPERMAN THE LAUGHING STOCK OF METROPOLIS


Also Tommy Tomorrow SPACE PLANETEER
SUPERMAN
ACTION COMICS
Featuring "The HAUNTED SUPERMAN"
BUILDINGS TOPPLING... LIVES IN DANGER... CAN THIS BE THE DISASTER THAT HAS BEEN GIVING ME NIGHTMARES?

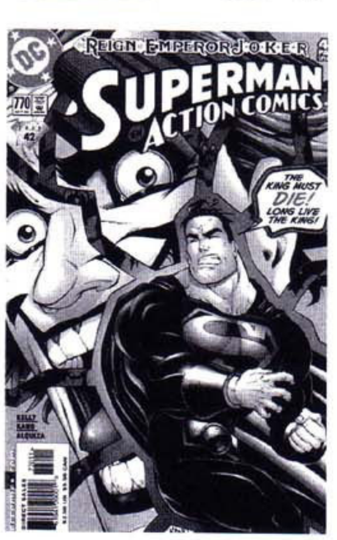

Extra! A New SUPERGIRL ADVENTURE!
12¢
ACTION COMICS
DEC. NO. 295
Sensational! "SUPERMAN GOES WILD!"
FOOLS! I TOLD YOU CHAINS OF GREEN KRYPTONITE COULD NOT HOLD ME!
RUN FOR YOUR LIVES, EVERYONE! SUPERMAN HAS BECOME A MENACE!

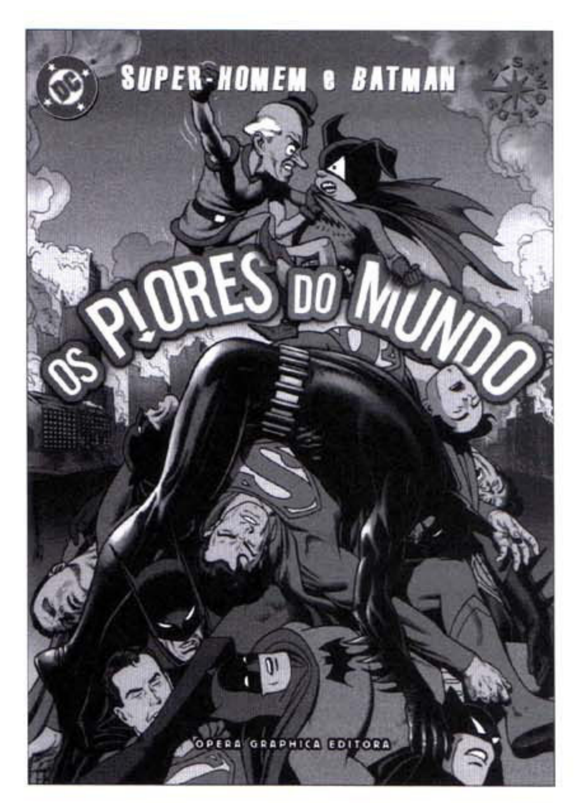

12¢
ACTION COMICS
FEB. NO. 346
Featuring "The CASE of THE SUPERMAN IMPOSTOR!"

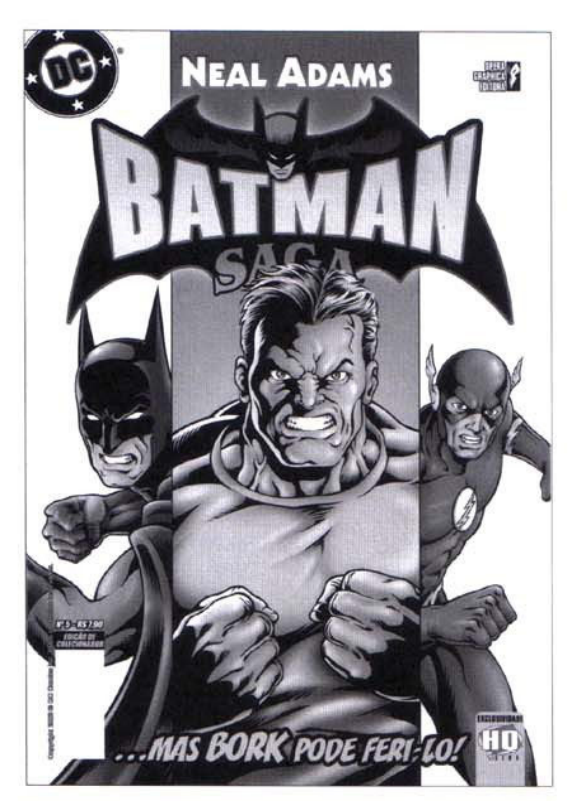

12¢
ACTION COMICS
MY HANDS... I'VE CONTRACTED THE FIRST STAGE OF VIRUS X... THERE IS NO CURE!... I'VE BECOME... "THE LEPER FROM KRYPTON!"

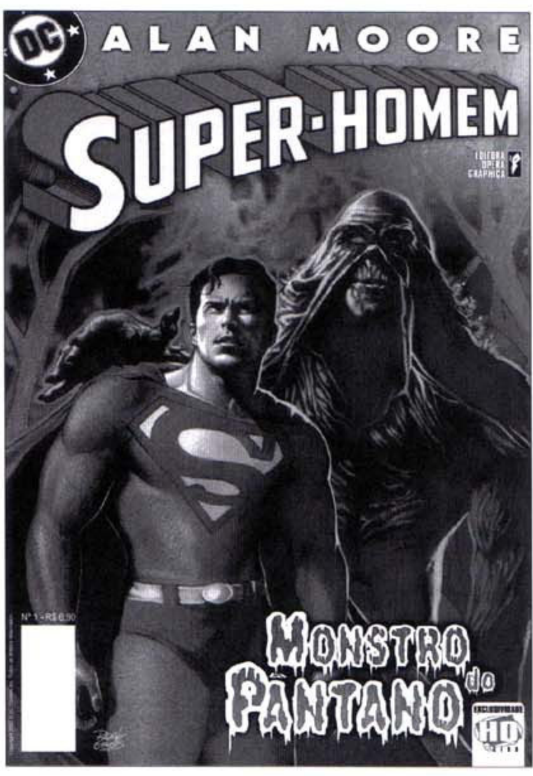

ACTION COMICS
52 BIG pages
25¢
WHO ARE THESE PEOPLE? WHAT'S GOING ON HERE?
"THE DAY THEY SOLD SUPERMAN'S FORTRESS"
SUPERMAN — KEEP OUT

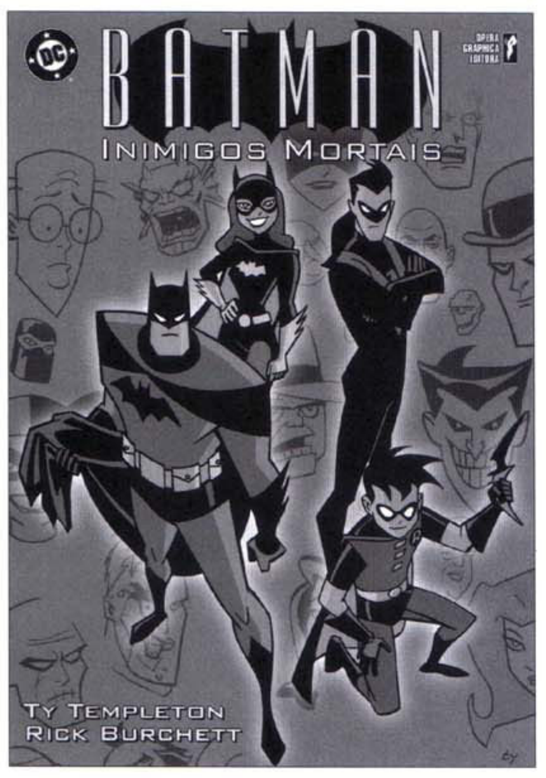

SUPERMAN STARRING IN
ACTION COMICS
60¢
THE OLD BRAINIAC HAD THE MERCIEST TOUCH OF HUMANITY!
THE NEW BRAINIAC HAS ELIMINATED THAT DEFECT!


REIGN EMPEROR JOKER
SUPERMAN
IN ACTION COMICS
770
THE KING MUST DIE! LONG LIVE THE KING!









CAPAS DE *OS PIORES DO MUNDO* (POR BRIAN BOLLAND), *BATMAM SAGA Nº 5* (POR EDUARDO BELMIRO), *SUPER-HOMEM / MONSTRO DO PÂNTANO* (POR RENATO GUEDES) E *BATMAN: INIMIGOS MORTAIS* (POR TY TEMPLETON E RICK BURCHET).









São mais fáceis de explicar porque eles já foram explicados. Vamos rever a definição dada na Parte Um: um arco de histórias é uma história que leva várias edições para ser contada. Alguma coisa familiar aqui? Lembra de eu ter dito algo como "um título que tem um número predeterminado de edições"? Certo — é uma minissérie e é praticamente a mesma coisa que um arco de histórias. A diferença é que o arco de histórias é parte de uma série contínua e uma minissérie é publicada como uma revista separada. Tirando isso, arcos e minisséries são gêmeos e, de fato, arcos realmente bons, como minisséries, são algumas vezes reunidos em edições encadernadas.

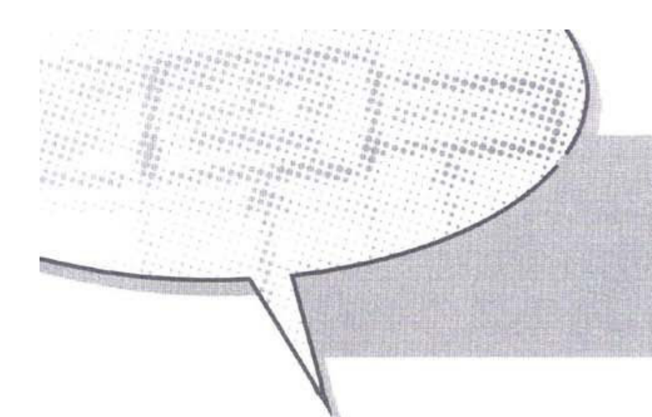
Assim, se você quer saber sobre arcos, sugiro que você reveja o que foi falado sobre minisséries. Quando fizer um arco, talvez seja melhor lembrar de duas coisas: Primeiro, reintroduza personagens e locais que não tenham aparecido durante algumas edições, simplesmente porque é fácil esquecer de fazer isso quando você está escrevendo uma série durante um tempo. O escritor vive todo o tempo com essas pessoas e locais fictícios, mas o leitor, não. E, é claro, toda edição pode ser a primeira de alguém — você não quer confundir, nem assustar, um novo fã em potencial. Novos leitores devem ser convidados a entrar, ganhar uma cadeira confortável junto a uma lareira bem quente, e não se sentir como se ele tivesse tropeçado em um clube exclusivo, onde ninguém além dos seus membros conhece o aperto de mão secreto.

A segunda coisa a se ter em mente é que, assim como em minisséries e novelas, você deve ter argumentos suficientes para o número de páginas que está designado a preencher, outro ponto que dá pra esquecer facilmente quando você está lutando contra os prazos de entrega. O editor de um título regular não vai pedir com tanta insistência para saber detalhes da história como o editor de uma minissérie o fará, assim você terá de se disciplinar para fazer toda a preparação possível.

Não seria preciso afirmar que arcos são a forma preferida para títulos regulares, mas em anos recentes, alguns editores os têm usado com sucesso. Como escritor, você deve estar ciente que eles oferecem a feliz possibilidade, apesar de distante, de um lucro adicional porque, lembre-se, eles podem ser reimpressos como livros.







O PARADIGMA DE LEVITZ

Poderia ocorrer esta situação:

Seu editor, o fóssil, não gosta de arcos. Talvez ele os ache muito "viagem". Ele acha que não são quadrinhos de verdade. (Já mencionei que esse editor nasceu antes de 1950?) Ele quer que você entregue 12 edições e insiste que muitas delas contenham histórias em continuação. Quais são suas opções?

Você pode dar a ele arcos sem chamá-los de arcos. Apenas rascunhe três edições empolgantes em que o Capitão Maravilha combate robôs assassinos, com a certeza de dar um título diferente para cada história, e na quarta revista comece uma nova aventura.

Ou você pode concluir uma história em duas revistas e meia e começar uma outra nas últimas páginas da terceira revista. (O programa de rádio do Super-Homem nos anos 1940 usava uma técnica semelhante a esta de maneira soberba.)

Ou você pode adotar um procedimento estrutural de nossa companheira televisão e concluir seu argumento principal em uma, duas, três ou mais edições, mas deixe os subenredos continuarem por mais tempo — anos, talvez. Mas cuidado: não use os subenredos como assassinos de páginas. Como observado na Parte Um, subenredos têm de ter movimento, se desenvolver, e entreter, assim como qualquer outro tipo de argumento.

Ou você pode adotar o paradigma de Levitz. Ele foi desenvolvido pelo homem que agora é o vice-presidente executivo da DC Comics, mas já foi editor também, e antes disso foi escritor, e antes disso um fã. Paul Levitz provavelmente pensou no que um escritor de quadrinhos mais faz do que qualquer um de seus contemporâneos, ou meus, e durante seus tantos anos como escritor da Legião dos Super-Heróis, sistematizou o que seus predecessores casualmente fizeram. Então, como um suporte para seu próprio trabalho, criou três versões da Grade Levitz, que você vê impressas em algum lugar perto deste parágrafo.

Basicamente, o procedimento é o seguinte: o escritor tem dois, três, ou mesmo quatro argumentos acontecendo simultaneamente. O argumento principal — vamos chamar de Argumento A — ocupa a maior parte das páginas e da energia dos personagens. O argumento secundário — Argumento B — funcional como um subenredo. Os Argumentos C e D recebem um espaço mínimo e pouca atenção — alguns quadros apenas. Quando o Argumento A é concluído, o Argumento B é "promovido" ; ele se torna o Argumento A, e o Argumento C se torna o B, e assim por diante. Então, há uma constante progressão entre

ESTE EXEMPLO DE PARADIGMA DE LEVITZ MOSTRA UMA TÍPICA LINHA DE ARGUMENTO. A ÚNICA "REGRA" É QUE CADA VEZ QUE UMA NOVA LINHA APAREÇA, ALGO DEVE SE MOVER PARA DIANTE: SEJA UMA NOVA INFORMAÇÃO REVELADA OU O DESENVOLVIMENTO DO RELACIONAMENTO DE UM PERSONAGEM.





os argumentos; cada argumento se desenvolve em interesse e complexidade à medida que as revistas avançam pelos anos.

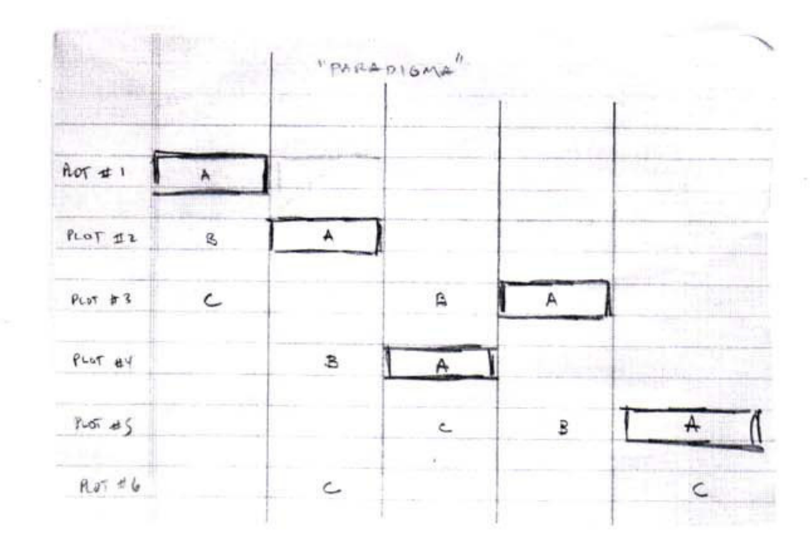
Uma análise simplificada de quatro edições pode ser resumida assim:

EDIÇÃO 1: Argumento A: Robôs assassinos atacam um ônibus de turismo. O Capitão Maravilha chega a tempo de resgatar um grupo em férias. Argumento B: Enquanto isso, o companheiro inseparável do Capitão, Groovy Kid, encontra uma máquina de waffle dourada, durante um estudo de campo com um colega de segundo escalão. Argumento C: O bondoso mentor do Capitão, o professor Fondue, vê um cometa cair perto de seu laboratório.

EDIÇÃO 2: O Capitão descobre que os robôs são controlados por seu velho inimigo, o Sr. Nêmesis. Ele voa até o esconderijo de Nêmesis, onde é rendido inconsciente por uma garota mágica, acorrentado a um obelisco, e jogado numa piscina com peixes carnívoros. Enquanto isso, Groovy Kid come um waffle feito com a máquina dourada e se transforma numa poça de xarope. Do outro lado da Cidade Genérica, o professor Fondue vê um furacão humanóide emergir do cometa. E — introduzindo o Argumento D — a namorada do Capitão, Susie, recebe um e-mail que a faz dar um grito.

EDIÇÃO 3: O Capitão escapa do obelisco — agora ele já tem considerável prática nisto —, dá uma surra em Nêmesis e destrói os robôs: fim do Argumento A. Enquanto isso... um gato de rua encontra uma poça de xarope caído perto de uma máquina de waffle e lambe os beiços: o Argumento B é promovido a Argumento A. O furacão anuncia seus planos para concorrer à prefeitura: o Argumento C é promovido a Argumento B. E Susie conta para sua mãe que ela tem de ir para Poughkeepsie: o Argumento D é promovido a Argumento C.

EDIÇÃO 4: O Capitão, precisando falar com Groovy, chega a tempo de ver o gato prestes a lamber o xarope, percebe o que deve ter acontecido com seu amigo — afinal, o Capitão tem larga experiência como super-herói — e espanta o felino para longe; o furacão sopra seus maiores oponentes até o Kansas onde são atacados por um espantalho; e o ônibus com destino a Poughkeepsie, onde estava Susie, entra numa dobra espacial em algum lugar no norte da Albânia.









Esta estrutura multinivelada tem muito em comum com a maneira como as novelas ou seriados de TV são construídos. Ter mais de três histórias correndo simultaneamente é uma maneira de prender constantemente a atenção da audiência. Uma pessoa que trabalhou num seriado me disse que os escritores do programa sabiam que nem todo espectador gostava de todos os personagens e assim davam a cada um deles mais tempo em diferentes segmentos de cada capítulo. Você não quer saber o que acontece com aquela chata da Carrie, meu caro espectador? Tudo bem, espere até o final do próximo intervalo comercial para ver o que acontece com o simpático Bernardo... O argumento móvel explicado acima dá ao leitor diversos personagens por que se interessar e cria a ilusão de que há muitas coisas acontecendo numa única edição.

Isso agrega alguns valores à história. Soluciona a questão de como instigar os leitores a comprar as edições seguintes — a cada mês, você está dando a eles pelo menos duas situações de suspense para se descobrir o que acontece apenas na edição seguinte. Leitores, algumas vezes, procuram por razões para parar de comprar um título, seja porque encontraram outra utilidade para o dinheiro — luxúrias supérfluas como comida e moradia — ou porque seu interesse nos quadrinhos em geral está diminuindo. O fim de uma história é um perfeito "ponto de saída". A tática óbvia é evitar criar esta situação.

Outra razão para empregar o Paradigma de Levitz é que, para mim, este método é o mais próximo possível da vida real em um trabalho de ficção. A vida, como você deve perceber, não acontece em parcelas, mas como uma seqüência de eventos. Sejam quais forem os dramas em que você estiver envolvido, eles terão uma conclusão, mas a sua vida não, a não ser naquele dia fatídico, e mesmo assim a vida continua para outros, mesmo que você não vá estar lá para conferir...

Assim acontece também com esse tipo de ficção: ela imita o processo da vida. Uma das razões pelas quais lemos histórias é nos imaginarmos tendo uma existência diferente da real — exaltada, mais empolgante e divertida, mas ainda assim humana. Ficções com finais em aberto facilitam o salto mental do mundano ao criativo porque dão a ilusão de um mundo que opera como o mundo que conhecemos e que, creio eu, pode ser profundamente satisfatório.

A não ser que seja mal feito. Se for assim, é morte certa.

UMA RECRIAÇÃO DO SISTEMA DE GRADE QUE PAUL LEVITZ USOU PARA DEFINIR LINHAS DE ARGUMENTO PARA AS REVISTAS *LEGIÃO* N$^{os.}$ 22 A 27. SE ESSA TIVESSE SIDO REALMENTE A GRADE USADA NA OCASIÃO PARA A EDIÇÃO 22, TÍTULOS E INFORMAÇÕES PARA AS EDIÇÕES SEGUINTES TERIAM SIDO PERDIDAS OU FICARIAM INDEFINIDAS.





"LEGION"

	#22 "DEAD END"	#23 "BACK HOME IN HELL"	#24 "SUSPICION"	#25 "REVELATION"	#26 "ILLUSION"	#27 "GOING HOME"
Universo's plot	USES DUPE TO TAKE OUT VIDAR			VIDAR KEPT IN COMA		GIM SUSPICIOU OF DESAI
Sensor Girl	SHOWS IGNORANCE OF RECENT EARTH	MON-EL HAS "VISION"	SUSPICIONS FORCE HER TO LEAVE— "EMPTY COSTUME" CLUE	LAST CLUES REVEAL BY EMPRESS	EXPLANATIONS	PROJ. ABANDONS THRONE
Mon-el	WORRYING OVER SERUM LIMITS	SERUM WEARS OFF— PHANTOM ZONE	EPILOG			
Violet-Ayla	TALK ABOUT LIVES CHANGING	GROWING CLOSER	AYLA DONE WITH BRIN			
Fatal Five		LOOKING FOR PERSUADER	EMPRESS BUILDING NEW FIVE	LSH SEARCH FOR NEW FIVE	BATTLE— DEATH OF MENTALLA	
Dreamy-Star Boy			DREAMY CHEATING?			BACK TOGETHER
Return of Garth-Imra				ELEMENT LAD WANTS TO KNOW ABOUT S.GIRL		
White Witch					NEEDED ON SORCERERS' WORLD	UNBINDING OF MORDRU
Element Lad-Shvaugn						Ceremony on Trom
						ELECTION FILL-IN ART JOBS





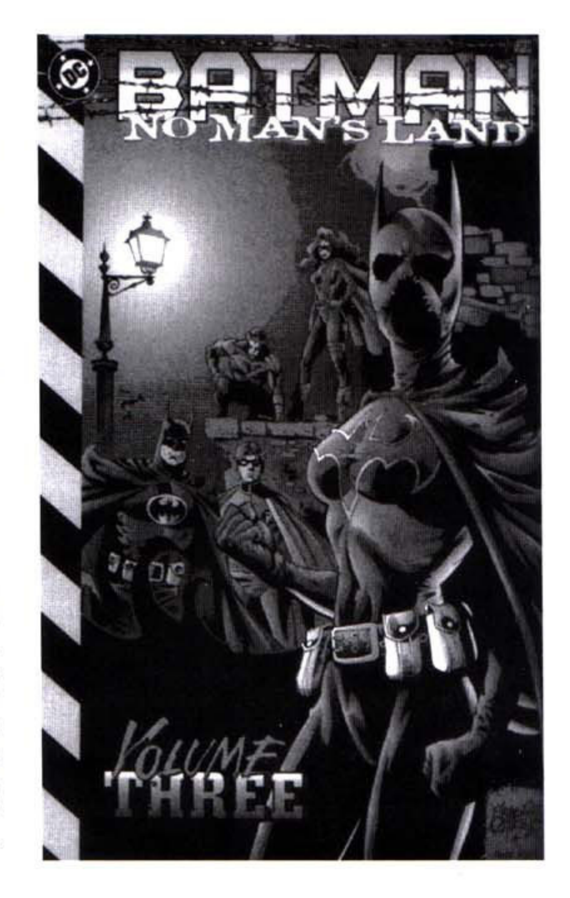
MEGASSÉRIES

Este é um termo que você não viu antes porque eu acabei de criá-lo. Tenho de dar algum nome para uma longa continuidade que apresenta um conjunto de personagens e que aparece em diversos títulos. Não estou discutindo uma maxissérie aqui; megasséries são muito mais complexas e bastante incomuns — você pode escrever quadrinhos durante 30 anos e nunca participar de uma. Na verdade, de meu conhecimento, houve apenas algumas e elas estrelavam apenas três personagens: Batman, Super-Homem e Homem-Aranha. Elas foram possíveis porque esses heróis aparecem todo mês em diversas revistas. Então, embora cada megassérie tenha durado apenas um ano (ou menos), elas preencheram muito mais do que as 264 páginas que normalmente resultam em um ano de trabalho de uma revista regular. (A mais ambiciosa de todas, Terra de Ninguém, que apareceu na maioria dos títulos de Batman durante 1999, teve 1.449 páginas ao todo.)

Em vez de continuar a falar de generalidades, vou descrever um breve caso do mencionado Terra de Ninguém e depois discutir algumas peculiaridades.

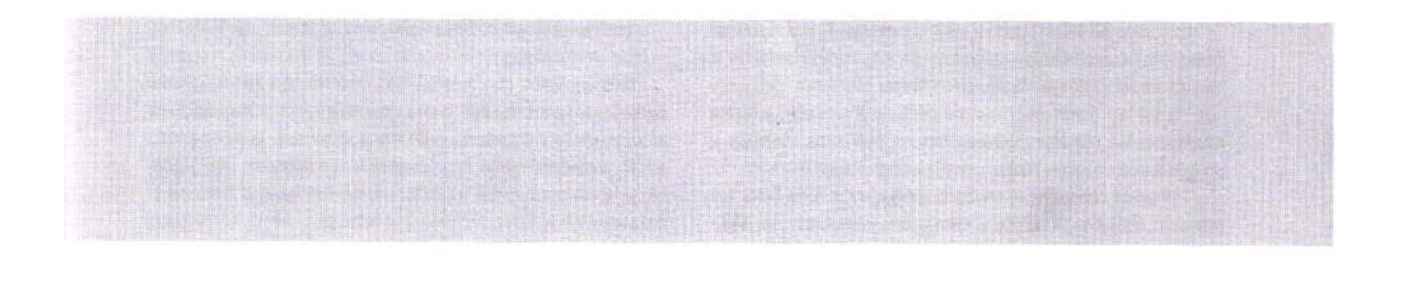
Antes de começarmos, contudo, você deve ter em mente que a equipe editorial de Terra de Ninguém trabalhou em algumas megasséries anteriores, bem como em milhares de histórias fechadas, arcos e graphic novels; uma megassérie requer bastante experiência, pelo menos da pessoa ou da equipe que a orienta.

Terra de Ninguém, daqui para frente citada como TN, começou quando um editor da DC, chamado Jordan B. Gorfinkel, apresentou uma estranha idéia que ele teve em uma apresentação de 12 páginas. Jordan apresentou a proposta sem que seu editor (que era eu) tivesse solicitado. A premissa de Jordan era essa: Gotham City sofreu danos enormes por causa de um terremoto. O governo federal conclui que o custo de reconstruir a cidade seria na casa de trilhões de dólares. Pessoas ambiciosas e exploradoras vêem a possibilidade de altos lucros se não houver auxílio federal e, através de subornos e de assassinatos, convencem pessoas poderosas no governo para obstruir o esforço de reconstrução. Assim, os cidadãos têm a opção de se mudar ou permanecer em uma área isolada do resto do país. Num dado dia, pontes e túneis são explodidos — Gotham tem grandes semelhanças com Manhattam — e tropas são mobilizadas para impedir a entrada ou saída de qualquer um.









Nem todo o mundo abandona a cidade. Criminosos vêem Gotham City como uma meca dos fora-da-lei. Havia também muitas pessoas mentalmente debilitadas que não conseguiram sair da cidade, milhares de pessoas que se recusaram a abandonar seus lares, e um punhado de vigilantes fantasiados que ficaram para trás para proteger os inocentes e, não por acaso, para recuperar a cidade.

Esta era a premissa.

Jordan teve primeiro de me convencer de que a história valia os riscos envolvidos. Calculei que teríamos de envolver cinco dos títulos mais populares da DC Comics durante um ano inteiro. Se fracassássemos, seria um grande fracasso que não iria agradar aos leitores nem aos executivos que assinam nossos cheques. Mas a idéia parecia ter tremendas possibilidades e nada parecido havia sido feito antes. Por isso, eu aprovei e enviei o resumo de Jordan para meus superiores que, para nossa surpresa, também o aprovaram.

A seguir, Jordan, Scott Peterson, Darren Vicenzo e eu — a equipe editorial de Batman — convidamos alguns escritores selecionados para um encontro de praticamente um dia inteiro. Reservamos uma sala de reuniões, pedimos o almoço e... conversamos. Arcos de história, cenas, temas, prós, contras. Discutimos tudo. Ao final de oito horas, tínhamos centenas de notas que se tornaram uma grande versão elaborada a partir do resumo de Jordan.

Enquanto os escritores davam início a seus roteiros, os editores recrutavam artistas, consultavam o departamento de marketing, e ouviam a todos na hierarquia da DC que poderia dar alguma sugestão. Revisamos novamente o resumo de Jordan. Enquanto a série prosseguia, nosso pessoal de criação tinha idéias frescas. Quando estávamos prestes a começar a trabalhar na última terça parte da história, concluímos que as edições do último mês da saga seriam anticlimáticas, iriam apenas unir as pontas soltas depois de os principais conflitos já terem sido resolvidos. Dois de nossos escritores, Greg Rucka e Devin Greyson, fizeram uma revisão final, que deu origem às cenas mais dramáticas de toda a série, além de um clímax inesquecível.

Analisando TN por inteiro, notamos pelo menos dez subenredos. Isso faz parecer algo desorganizado a princípio, mas cada subenredo tem um desenvolvimento distinto dentro da história, que está claramente dividida em três partes — entra nosso velho amigo, a estrutura de três atos, com um instigante incidente no início de cada ato.







O gráfico de Mike Carlin ajudou os escritores e artistas de Super-Homem a manter as linhas de argumento durante a seqüência de histórias da Morte do Super-Homem.

TN foi tão estruturada quanto podíamos ter feito, e ainda assim deixava brechas para que nossos escritores tivessem a possibilidade de acrescentar algumas boas idéias.

Tínhamos consciência, também, de que nem todo leitor em potencial iria ler toda edição e que alguns iriam entrar na série no meio do caminho. Como sempre, nossos escritores integraram explicações do andamento da série na narrativa. Mas achamos que não era suficiente, por isso tomamos um truque do Príncipe Valente. Lembra daquela legenda com o "Nossa História"? Aqui está nossa versão, impressa na primeira página da maior parte das edições de TN:

> *...e depois que a terra desmoronou e os prédios ruíram, a nação abandonou Gotham City. Então, apenas os valentes, os corruptos e os insanos permaneceram no local que eles chamam de Terra de Ninguém...*

Nós sentimos que mesmo isso poderia não ser suficiente para dar a novos leitores e aos que saltaram algumas edições a informação necessária sobre o que estava acontecendo, então, ocasionalmente imprimíamos um mapa com código de cores mostrando onde na cidade estavam nossos principais personagens.

Terra de Ninguém foi um sucesso, tanto de crítica quanto de vendas. Foi também complexa, desafiadora, e, para os editores, um tanto assustadora. Uma proeza como esta é o equivalente editorial de andar numa corda bamba sem uma rede embaixo. Se tivesse havido alguma falha no conceito original de Jordan, ou uma contradição no enredo, nós não a teríamos visto senão após muitas edições impressas — lembre-se que não percebemos o problema do final anticlimático até chegarmos àquela parte da continuidade. Romancistas e

ATTENTION: NOTE REVISIONS... TOSS OLD CHARTS!

MONTH	MAN OF STEEL # 19	SUPERMAN # 75	ADVENTURES # 498	ACTION # 685
JAN 1993	FIGHT HITS METROPOLIS SUPES + D.D. BATTERED. {2 PANEL PAGES} FIGHT!!!! ①	DEATH OF SUPERMAN! "THREE MINUTES TO DEATH" {ALL SPLASH PAGES} F I G H T !! !! ! ② FINALLY... ON THE DOORSTEP OF DAILY PLANET... SUPES MANAGES TO KILL DOOMSDAY... SUPES SLUMPS TO KNEES, HAVING SAVED METROPOLIS... HE TOO FALLS DOWN DEAD. J.O. GETS PHOTO.	OPEN IN CRATER... DUBBILEX PRONOUNCES SUPERMAN DEAD "HE'S GONE..." EVERYONE AFRAID OF D.D.... IS IT DEAD? IF NOT WE GOTTA KILL IT! / BODIES MOVED. JIMMY GOT BEST PHOTO OF CAREER... "WHY'D IT HAVE TO BE THIS?" ③ LOIS: VERY STRONG EVERYONE WEARS BLACK S-SHIELD ARMBANDS.	CLARK "MISSING"... BUT SO ARE MANY "DEBRIS OF FIGHT! SUPERGIRL TRIES TO TAKE UP SUPES' POSITION AS HERO OF METROPOLIS... LEX BACK IN CHARGE "TOO EASY." LEX HAS SUPERGIRL BUILD HERO'S TOM METROPOLIS TRIES TO RECOVER... BIBBO REACT
FEB AD: WHERE WERE YOU WHEN SUPERMAN DIED? BLACK ARM BANDS ON ALL DC CHARACTERS	MAN OF STEEL # 20 SUPERHERO STUDDED FUNERAL OF SUPES... AND SUPES' BURIAL ⑤ MA + PA NOT AT FUNERAL ...CAN'T GET BODY... GRIEF OF OUTLIVING SON! THEY "BURY" CLARK (HIS STUFF) AT SITE OF ROCKET CRASH. M+P GO TO BE WITH LOIS... STILL DOING BEST TO BE STRONG	SUPERMAN # 76 LOIS, MA + PA GO TO CLARK'S APARTMENT TO PACK UP HIS STUFF. LOIS LOSES IT! ⑥ LANA SHOWS UP... "GRIEF ISSUE!" SET UP "WESTFIELD" STUFF AS SUPES'S BODY IS STOLEN FROM TOMB... FROM UNDERGROUND LOIS, LANA, M+P GO TO SUPES'	ADVENTURES # 499 ⑦ "WHO IS BURIED S-GIRL CAN'T REALLY CUT IT AS METROPOLIS HERO. LEX GETS PARANOID ABOUT SUPES REALLY BEING DEAD -- "AFTER ALL I GOT AWAY WITH THIS GAG ONCE." -- S.C.U. INVESTIGATES POSSIBLE BODYSNATCHERS... TURPIN -- TURPIN REAFFIRMED AS TOUGHEST MA + PA BACK TO SMALLVILLE	ACTION # 686 IN SUPES' TOMB?" ⑧ ORDERS SUPERGIRL TO CHECK TOMB. IT'S EMPTY. UNDERWORLD A... U.W. GUY FIGH... IN WORLD! U.W. PROVES IT AIN'T GOT SUPES' BOD
MAR	MAN OF STEEL # 21 SUPES'S BODY IS IN ⑨ DUBBILEX SPENDS SIGN OF LIFE! IN SMALLVILLE PA KENT'S BEEN NEGLECTING FARM DUTIES... MA TELLS HIM LIFE GOES ON... SHE'S BEING OPTIMISTIC... AN ARGUMENT ENSUES AND PA KENT HAS A HEART ATTACK! PEOPLE CAPITALIZE ON SUPES DEATH {SUPERMAN IS	SUPERMAN # 77 CADMUS... AND ⑩ DAYS WAITING FOR "TWO HEART BEATS" MXY COMES TO EARTH... BUT SUPERGIRL DOESN'T "GET IT"... MXY LEAVES... MANGUL ARRIVES ON EARTH... SPITS ON GRAVE. LEAVES... (TO FORTRESS) PA KENT'S HEART IS STOPPING ...GHOST OF SUPERMAN APPEARS. STILL DEAD!!!!}		LEGACY O' SUPERMA 5 ELEVEN PAGE STORIE 1-GUARDIAN + N-BOY 2-ROSE & THORN 3-SINBAD 4-GANGBUSTER 5-LINEAR MEN! DOUBLE-SIZED ISSUE!

NOTHING WORKS. BODY IS: ALWAYS THERE! (EXCEPT ACTION 687!)

DATE REVISED 9-16-92

ESTE GRÁFICO FOI FEITO POR MIKE CARLIN (EDITOR DAS REVISTAS DO SUPER-HOMEM), PARA SERVIR DE GUIA AOS ESCRITORES E ARTISTAS SOBRE OS ENREDOS E SUBENREDOS EM ANDAMENTO DURANTE A SAGA DA MORTE DO SUPER-HOMEM.




Carlos Damasceno
DESENHOS
www.carlosdamascenodesenhos.com.br

E-BOOK
COMO GANHAR DINHEIRO
COM DESENHO E FOTO
PEÇA O SEU

MUITAS DICAS
INCRÍVEIS!!!

CLIQUE AQUI


Escola Visuart OnLine
Cursos de Desenho pela Web
CLIQUE AQUI





roteiristas de cinema podem revisar seus textos antes de serem vistos por outros; escritores de quadrinhos mensais nem sempre podem se dar a esse luxo.

É por isso que o resumo inicial é tão importante. É absolutamente essencial que todos concordem sobre o que é a história e como ela vai terminar. É um pouco como tocar jazz: uma vez que todos na banda saibam a melodia, cada um dos integrantes pode improvisar, como Greg e Devin fizeram, permitindo que as improvisações contribuam para o trabalho como um todo. Mesmo se Greg e Devin não tivessem feito suas soberbas contribuições finais, TN teria chegado à conclusão que havíamos imaginado naquele primeiro encontro, mesmo que não totalmente eficaz.

Tudo que se aplica a arcos, novelas e histórias individuais são aplicáveis a megasséries; cada cena deve apontar para o clímax e nenhuma página deve ser desperdiçada.

O aspecto mais importante de uma megassérie é este: a história deve justificar o espaço destinado a ela. Herman Melville disse: "Para escrever um livro poderoso você deve ter um tema poderoso." Se você vai dedicar mais de mil páginas a sua narrativa, seu tema tem de ser realmente bom.

Como escritor, você deve evitar ser arrastado a participar de uma megassérie a não ser que você queira esmagar seu ego. Seu trabalho vai ser submerso no meio do todo, e se o projeto tiver sucesso, você vai dividir o crédito com uma dúzia de colegas. Mas você terá uma satisfação que é muito rara dentre os roteiristas de quadrinhos — você terá feito parte de um time, um grupo de almas bondosas, se esforçando para criar algo maior do que qualquer indivíduo poderia conseguir fazer sozinho.

Não me arrependo do esforço prolongado que foi necessário empregar, tanto na função de editor como na de escritor — de Terra de Ninguém. Mas duvido que eu venha a fazer algo parecido novamente.



UMA PÁGINA DE *BATMAN: TERRA DE NINGUÉM*, A MAIS LONGA E COMPLEXA MEGASSÉRIE, ATÉ AGORA. NÃO SÃO NECESSÁRIAS MUITAS PALAVRAS AQUI PORQUE A ARTE TRANSMITE PERFEITAMENTE O CLIMA E O TOM DA HISTÓRIA. ROTEIRO DE BOB GALE. ARTE DE ALEX MALEEV E WAYNE FAUCHER.



Título/#	ARCO	TALENTOS	ARGUMENTO	SUBENREDO	DIVERSOS
ATO UM JAN.					
TERRA DE NINGUÉM #1 (38 pp)	"SEM LEI E UMA NOVA ORDEM", 1 de 4	r-Bob Gale; d-Alex Maleev; af-Faucher;c-Hollingsworth	Introdução, Gotham City como Terra de Ninguém. Três meses após a edição anterior. Oráculo narra uma tour pelos setores da cidade, introduzindo a situação dos vilões	Mostrar o setor dos policiais (Tricorner). Conflito entre melhor estratégia é o ataque e expandir território ou sustentar o forte e ser atacado? O relacionamento entre Gordon e Essen, enquanto casados e parceiros; desenv. sua autoridade sem distintivo Gordon desapontado com Batman	Gordon faz reuniões enquanto cuida de um jardim que cresce ao longo do ano. Metáfora para a condição da cidade. Estab. Batman como um mito urbano: "se é que HOUVE um Batman, por que ele não está aqui, nos salvando?" A edição termina com alguém avistando um Bat-herói (na verdade é a Batmoça)
SOTB 83	Abertura, 2 de 4	C-Tony Harris/ Jim Royal	Batman retorna para resgatar Alfred. DPGC inicia guerra entre gangues. Batman confronta Batmoça, uma misteriosa figura.		
BATMAN 563	Abertura, 3 de 4	C-J. Scott Campbell/ Alex Garner	DPGC põe fim à guerra entre gangues, retoma Midtown.	Batmoça se encontra com Batman na "Batcaverna" (detalhe de local ou quantidade de Batcavernas fica ambíguo neste ponto.	Estab. a estratégia de Batman para retomar a cidade, bloco a bloco e por si própria. Afinal, para que ele tem Batmoça como assistente? Batman se desfaz de seu moderno cinto "cilindro"; troca pelo utilitário, estilo Ano Um, com pequenas bolsas, mais apropriado à situação de TDN. Batmoça: para onde vão os vilões quando você os captura? Batman: Você não precisa saber.
TEC 730	Abertura, 4 de 4	C-Maleev/ Sienk	Batman contra Scarface; Batman conhece a loucura de libertar as pessoas em uma sociedade anárquica; aparece de dia pela primeira vez como símbolo dos oprimidos - Eu existo, estou aqui por vocês.		
FEV.					
LOTDK 116	Espantalho/ Caçadora, 1 de 4; Medo da Fé	r-Grayson; d-Eaglesham; af-Batt; c-Travis Charest	Batman/Batmoça vs. Espantalho, instalado na Un. Gotham, e com uma cidade completamente aterrorizada para seu deleite.	Caçadora fica em conflito sobre uma religião cujo líder converte antigos delinqüentes para o lado do bem. A tensão cresce no setor de Gordon.	Estab. o setor da Caçadora nas imediações do prédio onde mora, totalmente deserto; Também estab. setor religioso que abriga todos os refugiados e todas as religiões (certamente precisamos de um liberal para escrever esta). Ter certeza de mostrar o Pingüim obtendo algo em algum momento.
SOTB 84	Espantalho/ Caçadora 2 de 4	c-Dwayne Turner/Miki			LIGA DA JUSTIÇA
BATMAN 564	Espantalho/ Caçadora 3 de 4	c-Portacio ou Hughes			LIGA DA JUSTIÇA
TEC 731	Espantalho/ Caçadora 4 de 4	c-Eaglesham/ Batt		Com trabalho de detetive, Batman descobre que alguns membros de gangues que ele havia derrotado não podem ser detidos. Para onde eles vão?	
MAR					
LOTDK 117	Pingüim 1 de 2 "Pão e Circo"	r-Ian Edgington; cores da capa-D'Israeli;c-TBD;C-D'Israeli	Estab. Pingüim como o Mediador. Quer você queira chocolate ou gasolina, terá de pedir para ele. (A história vai envolver um subenredo com Pingüim adquirindo coisas)	Gordon consulta uma figura misteriosa que ele respeita e ao mesmo tempo teme (ELE sabe que é o Duas-Caras, mas nós não saberemos até o final do Ato Um). Eles discutem sobre a tensão com os vizinhos de Gordon e dentro de suas próprias forças.	
SOTB 85	Pingüim 2 de 2	C-McKeever			
BATMAN 565	Blackgate 1 de 2: Mosaico	r-Greg Rucka; a-Frank Teran;capa-Teran/ Janson	Batman contra Black Mask e gangue;Oráculo fica em choque quando vê a nova Batmoça.	As pessoas querem ficar dentro de Blackgate, pois é o único local com ordem na cidade.	KGBesta é assistente de Lock-up.

PÁGINAS DA PROPOSTA ORIGINAL DE JORDAN GORFINKEL E O RESUMO POSTERIOR PARA A MEGASSÉRIE *BATMAN: TERRA DE NINGUÉM*







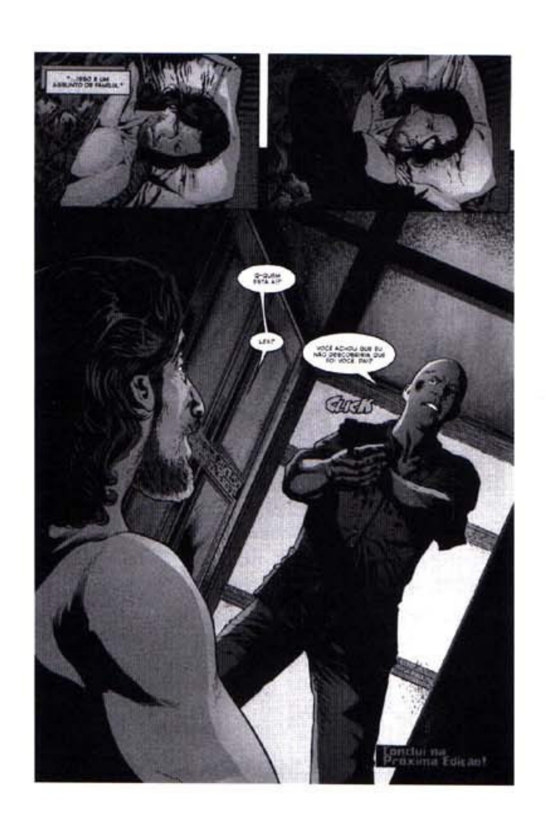
ADAPTAÇÕES

Quadrinhos e filmes para cinema sempre tiveram uma espécie de relação simbiótica. Muitos dos primeiros criadores de quadrinhos eram freqüentadores assíduos de cinemas e muitos diretores e escritores de Hollywood, por sua vez, liam quadrinhos. Esta afinidade se estendeu para além da influência mútua: no início dos anos 1940, apenas dois anos após Super-Homem ter estreado em Action Comics Nº 1, ele apareceu em uma série de desenhos animados feitos para cinema, produzido pelos irmãos Fleischer, que também haviam feito o marinheiro Popeye para a telona. Então, ao longo daquela década, outros heróis de quadrinhos ganharam suas encarnações em celulóide. Dentre eles, Batman, Capitão Marvel, Blackhawk, Capitão América, Dick Tracy e Nyoka, a Garota da Selva. (Você não sabe quem é Nyoka? Que pena...)

A associação cinema/quadrinhos continua: Super-Homem, Batman, Steel, o Justiceiro, o Máskara e, dentre os mais recentes, as adaptações de Homem-Aranha, X-Men e Demolidor.

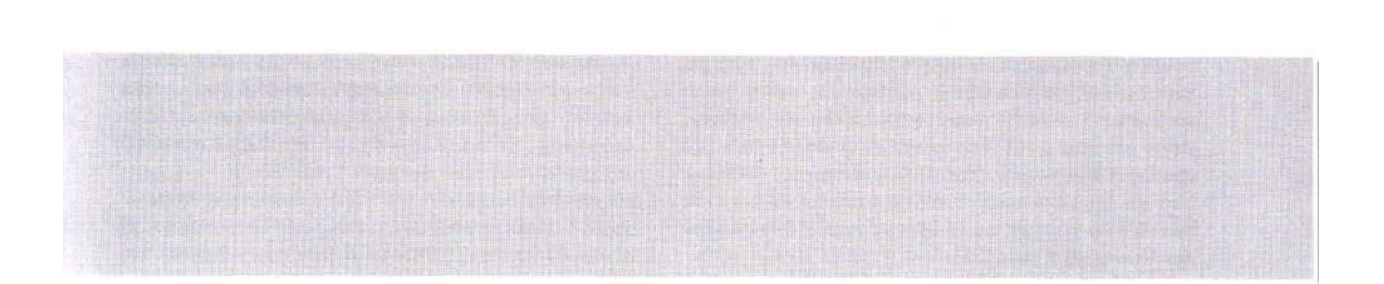
Mas você pode estar se perguntando o que esse assunto tem a ver com escrever para quadrinhos? Não muito, exceto para servir como uma introdução para o último tipo de roteiro que iremos discutir: a adaptação.

Com freqüência, quando um grande filme que pode atrair fãs de quadrinhos está em produção, é feito um acordo entre o estúdio e a editora que publica a revista. Nesse ponto, entra o escritor de quadrinhos, com uma tarefa potencialmente aterrorizante.



ADAPTAR UMA SÉRIE DE TV PARA QUADRINHOS NÃO É TAREFA FÁCIL. QUE O DIGA O DESENHISTA BRASILEIRO RENATO GUEDES, AUTOR DA ARTE DESTA PÁGINA PUBLICADA NO BRASIL PELA PANINI COMICS EM *SMALLVILLE* Nº 3. ROTEIRO DE MARK VERHEIDEN E CLINT CARPENTER.





Se você for um dia contratado para um projeto desses, sua criatividade não será desafiada — afinal de contas, alguém mais está fornecendo a história e os personagens — mas haverá exigências feitas ao seu profissionalismo e a suas habilidades. O prazo será inviolável; a tarefa terá de ser feita para coincidir com a data de estréia do filme. — se não for, não haverá razão para lançar a revista.

A maioria dos filmes tem mais bilheteria durante o primeiro fim-de-semana de lançamento e depois de um mês já virou um filme antigo. A não ser que o filme seja tão grande quanto um Guerra nas Estrelas, qualquer um que possa querer a revista irá comprá-la logo depois de assistir ao filme e, obviamente, esta terá de estar disponível. Você não terá muito tempo para pensar. Roteiros para filmes são alterados constantemente; você não terá nada que se pareça com um roteiro acabado do filme até que a produção comece e o filme já esteja sendo rodado. Ainda assim, o roteiro poderá ser revisto a qualquer momento. Então, você receberá páginas revisadas do roteiro enquanto faz seu trabalho, o que significa que você também terá de alterá-lo. Nesse meio tempo, um artista, cujo trabalho consome muito mais tempo do que o seu, estará esperando pela sua versão do roteiro. Tudo isso significa que você tem de cumprir seus prazos.

Quando eu fazia adaptações, começava estimando quanto tempo teria para completar o serviço — geralmente três semanas — e depois decidia quantas páginas teria de escrever a cada dia.



Esta é a parte fácil. O resto é, provavelmente, o melhor exercício imaginável da arte de escrever. Tão melhor que se você está procurando um meio de desenvolver sua habilidade, sugiro que você consiga um roteiro de um filme e faça uma adaptação dele. A experiência poderá ser bastante instrutiva. Isso irá forçá-lo a compreender a estrutura de um outro roteirista ou por que, na verdade, o roteiro dele não tem estrutura, se esse for o caso.

Este é o processo: primeiro, defina sobre o que é a história — ou seja, localize a espinha. A seguir, escolha quais cenas são importantes. Então, escolha quais partes dos diálogos e da ação dentro das cenas são importantes. Você vai precisar também decidir que linhas não são essenciais à espinha da história, mas que são tão engraçadas ou memoráveis que terão de ser incluídas na edição final do filme. (Talvez você erre em várias escolhas, mas esforce-se mesmo assim.)

Como resultante de todas essas escolhas, você terá o que equivale a um resumo do roteiro que irá escrever, o que inclui a maior parte dos diálogos — e irá descobrir que ele ficou muito extenso. Um roteiro, em média, tem de 110 a 130 páginas; você terá cerca de 56 páginas para contar a mesma história.

De volta ao roteiro do filme. Procure por pontos em que duas cenas possam ser comprimidas em uma. Depois, volte sua atenção para cenas de ação, particularmente cenas de perseguição. Na tela, a cena com os dois bugues movidos à energia atômica que deslizam pelas dunas no deserto enquanto cossacos atiram morteiros neles certamente vai deixar a platéia colada nas poltronas, mas não dá para fazer o mesmo numa página de quadrinhos com desenhos que não se movem. Algumas coisas são feitas melhores no cinema do que nos quadrinhos e cenas de perseguição estão no alto da lista. Confie em mim: você não vai conseguir atingir a adrenalina que os filmes proporcionam — a empolgação na maioria das vezes vem do movimento. Assim, pergunte a si próprio o que a perseguição

faz para avançar o enredo. A resposta é que ela faz um personagem ir de um lugar para o outro. Isso você pode fazer em dois quadros. Se algo importante acontece no decurso da perseguição, inclua na seqüência de quadros.

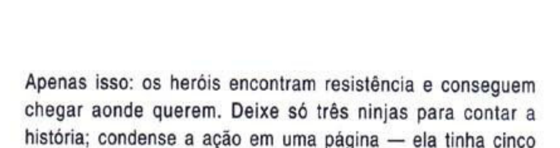
Outros tipos de cenas de ação muitas vezes podem ser comprimidas. No roteiro do filme, os mocinhos enfrentam uma dúzia de ninjas enquanto tentam entrar no covil do vilão.

Certo, o que isso significa em termos de argumento?



PÁGINAS DA ADAPTAÇÃO DE *BATMAN: O RETORNO*, VISÕES DO CAVALEIRO DA TREVAS EM TELA GRANDE E ORÇAMENTO AINDA MAIOR. QUATRO DAS ADAPTAÇÕES PARA QUADRINHOS FORAM REUNIDAS EM UMA EDIÇÃO ENCADERNADA INTITULADA: *BATMAN: THE MOVIES*. ROTEIRO DE DENNIS O'NEIL. ARTE DE JERRY ORDWAY, STEVE ERWIN E JOSÉ GARCIA-LOPEZ.





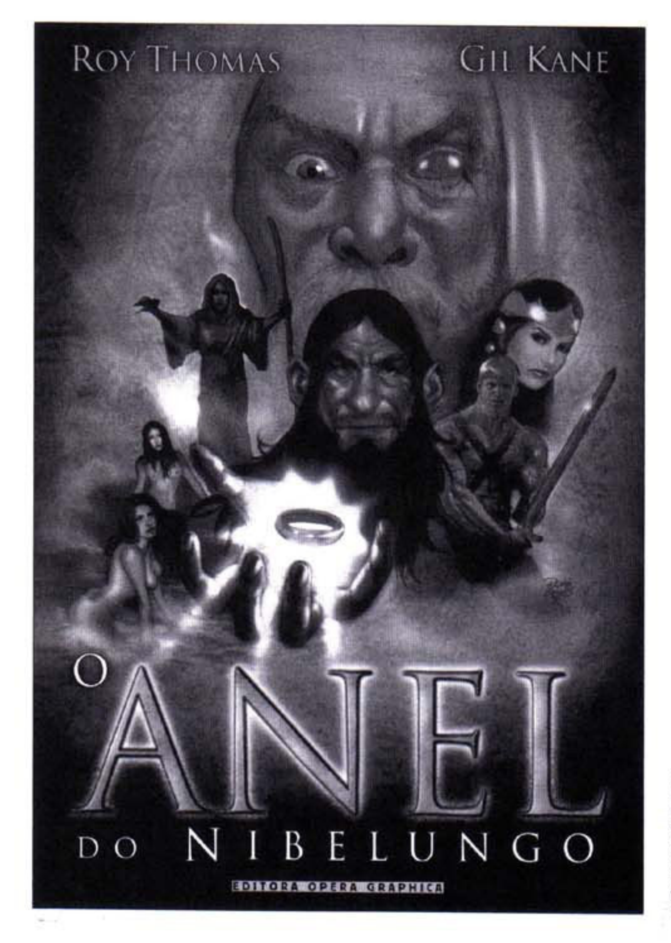
Apenas isso: os heróis encontram resistência e conseguem chegar aonde querem. Deixe só três ninjas para contar a história; condense a ação em uma página — ela tinha cinco no roteiro do filme. — e pronto.

Você cortou, comprimiu, reduziu — mas ainda não consegue fazer o filme caber na revista? Atente para os subenredos. Eles são essenciais? Podem ser simplesmente eliminados? Se tem um que envolve o romance do astro com a atriz principal, a resposta é não — a garota é uma das principais atrações do filme e sua personagem tem de estar presente na revista. Mas se não são essenciais ao enredo, respire fundo e elimine-os. Eles são dispensáveis. Podem conter o melhor texto do filme inteiro, mas você precisa aproveitar as páginas ao máximo.

Enquanto você faz isso, o editor lhe envia as revisões feitas no roteiro. A maioria delas são pequenas mudanças. Aplique a elas o mesmo processo de seleção que você usou no original. Chegará o momento em que seu roteiro terá de ir para o desenhista, mas as revisões continuarão a chegar. Tempo esgotado. Você fez o melhor que pôde.

Agora, presumivelmente, você tem uma versão compacta do roteiro do filme, curto o suficiente para caber em sua revista em quadrinhos. Comece a digitar. Enquanto progride, vai descobrir que tem de reescrever falas e acrescentar algumas novas falas, recordatórios, e um ou outro quadro de apresentação. Faça essas tarefas com moderação; seu trabalho é tornar próxima a experiência do filme, e não demonstrar sua própria genialidade, colocando para o mundo como o roteiro do filme deveria ter sido escrito.

Esta não é a melhor maneira concebível de levar uma história de um meio para outro. O ideal seria fazer o que tradutores de poesia fazem: repensar o significado do original e escrevê-lo em sua própria língua. Cada língua, assim como cada meio de arte ou comunicação, tem suas forças e fraquezas peculiares. Se você contar a história de um filme em linguagem de quadrinhos sem tentar imitar o outro meio, você teria uma HQ melhor — talvez até primorosa. Mas não é isso provavelmente que as pessoas que o contrataram querem de você. Elas estão pedindo que você passe o filme para o papel tanto quanto possível — para lembrar às pessoas que viram o filme que momentos agradáveis elas tiveram dentro do cinema e persuadir as pessoas que ainda não o viram a correr para a sala de exibição mais próxima. Este é seu trabalho. Faça-o tão bem quanto puder e sinta orgulho do trabalho bem feito ao ver o resultado.



UM TIPO DE ADAPTAÇÃO DIFERENTE É A DE ÓPERAS DA MÚSICA CLÁSSICA, COMO O *ANEL DO NIBELUNGO*, DA OBRA DE RICHARD WAGNER, PUBLICADA NO BRASIL PELA OPERA GRAPHICA. ADAPTAÇÃO DE ROY THOMAS (TEXTO) E GIL KANE (ARTE).



Continuidade é uma parte de todo tipo de roteiro de quadrinhos que discutimos até agora, e uma parte particularmente importante de toda a série contínua. Para alguns leitores — e, temo, alguns escritores também — é a parte mais importante.

Quando comecei a trabalhar com isso há 34 anos, não havia essa palavra no vocabulário do escritor. Ela gradualmente penetrou em nossas consciências no final dos anos 1960 e, uma década depois, era algo que exigia atenção quase que constante. Agora, continuidade às vezes parece ser o tema dos roteiros de quadrinhos. Isso não só é verdade, é uma noção perigosa, mas vamos guardar esta conversa para mais tarde.

Primeiro: o que é continuidade?

A palavra, da maneira usada nos quadrinhos, televisão e filmes, está ligada a três disciplinas diferentes, mas relacionadas entre si. Vamos chamá-las de Continuidade A, Continuidade B e — adivinhão! — Continuidade C.

CONTINUIDADE A

É melhor chamá-la de "consistência". Quanto é feita apropriadamente, assegura que tudo dentro da história (ou arco ou série) fica o mesmo página por página, edição por edição. O nome de um personagem não muda. Seu cabelo é da mesma cor, e é partido da mesma maneira, durante todas as histórias. Seu carro, suas roupas, apartamento, trabalho, cidade onde mora, parentes e amigos — tudo sobre ele é consistente, a não ser que o enredo exija alterações.

Em filmes, essa tarefa pertence a alguém cujo trabalho tem o nome "Supervisor de Roteiro" e é um trabalho nada simples, uma vez que os filmes geralmente são rodados fora da ordem em que são escritos. Cenas que aparecem em questão de segundos entre uma e outra podem ter sido gravadas com semanas de diferença. Em quadrinhos, é tarefa do editor ou editor-assistente. Quando um editor dá uma última lida, imediatamente antes de liberar a história para a gráfica ele tem de checar esse tipo de continuidade.

CONTINUIDADE B

É similar à Continuidade A, mas tem um escopo bem maior. Refere-se à consciência dentro de toda uma série, não apenas uma única história. Além das consistências mencionadas acima, a Continuidade B tem relação com a História (com "H" maiúsculo) de personagens importantes, de maneira que uma edição esteja corretamente inserida dentro de anos (às vezes, décadas) de histórias desses personagens sem entrar em contradição.

Continuidade C

É a continuidade B num sentido mais amplo, e se aplica apenas a personagens que são parte de um "universo" ficcional bem desenvolvido, o que significa, pelo menos por ora, apenas livros publicados pela Marvel e DC. Tem a ver com os relacionamentos de centenas de personagens e acontecimentos e uma vasta cronologia que engloba passado, presente e futuro.

Há, geralmente, alguém que tem uma longa vida devotada ao "universo" e uma memória fantástica que pode ser chamada para responder dúvidas em questões de continuidade. Esta pessoa, apelidada de "tira da continuidade", pode ser um membro da equipe editorial, um free lancer, ou até um fã. Embora a posição não seja oficial — não existe o cargo, oficialmente — é um serviço extremamente necessário.

Manter a consistência em um título já é um esforço. Fazer o mesmo em 40, durante uma década ou mais é excepcional. Então, por que se importar? A razão principal é simplesmente porque editores estão convencidos de que os leitores modernos assim o exigem. Isso nem sempre foi verdade. Como mencionei antes, a primeira geração de escritores e editores de quadrinhos não era muito consciente da continuidade, e provavelmente nunca usou esta palavra. Eles estavam apenas... contando histórias. E contar histórias era considerado um meio transitório. Até os anos 1970, a teoria era de que o público mudava a cada três anos. "Quadrinhos são para crianças", dizia-se, "e quando elas descobrem esportes, carros e o sexo oposto, irão abandonar essas revistas engraçadas e dar sua coleção aos parentes mais jovens."





Pode ser que isso nunca tenha sido exatamente assim, e depois dos quadrinhos se tornarem um entretenimento para estudantes do colegial e das universidades, deixou de ser verdade em definitivo. Gradativamente, editores tomaram consciência de que seus leitores eram muito mais sofisticados do que se imaginava, e que eles se preocupavam, às vezes até obsessivamente. Foi uma dádiva inesperada para os editores, tanto financeiramente quanto artisticamente. Tornou possível aos editores conquistar a lealdade dos leitores — que era o ganho financeiro. O benefício artístico foi que isso permitiu histórias mais longas e mais complexas que poderiam continuar por várias edições. Os editores poderiam parar de se preocupar com a possibilidade de um leitor se sentir incomodado quando solicitado a gastar dinheiro numa história que não terminava numa mesma revista, tendo de comprar três, cinco ou até seis delas até chegar à conclusão da aventura. Arcos de história, minis, máxis e megasséries não seriam possíveis sem a lealdade que a continuidade criava.

Infelizmente, a continuidade era uma bênção confusa. Ela trouxe grandes benefícios, mas também criou problemas. Editores e escritores que começaram suas carreiras como fãs trouxeram sua devoção à continuidade para suas vidas profissionais; eles sabiam todos os detalhes sobre personagens e séries, mas nem sempre se preocupavam com narrativa básica. Algumas vezes eles eram negligentes com argumentos porque seu interesse estava nas minúcias, não em estruturar uma história. Alguns deles assumiram isso porque conheciam nomes de séries, locais, relacionamentos e acontecimentos, decoravam essas coisas como se estivessem na sua sala de jantar. O resultado foi que novos leitores não conseguiam entender quem era quem, o que estava acontecendo ou por quê. Isso estreitou o público potencial. Um novo leitor que não consegue entender que diabos é toda essa confusão provavelmente não terá a leitura de quadrinhos como um hábito. Afinal, ele não foi entretido por aquilo, e sim foi confundido, e talvez tenha ficado furioso por causa disso.

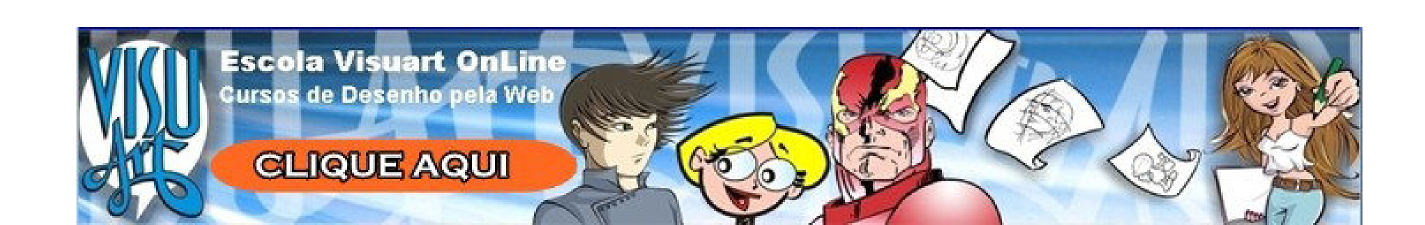
Outro problema: continuidade se altera. Com dezenas de editores e centenas de criadores trabalhando num universo ficcional ao longo de dez anos, contradições acabam acontecendo. E heróis ficcionais devem evoluir ou ficam datados e perdem leitores jovens. Finalmente, vez ou outra, um escritor ou editor tem uma idéia para uma mudança na história de um personagem que o torna mais forte, mais interessante. Por essas razões, continuidade deve ocasionalmente ser atualizada, seja mudando apenas as linhas de história sem mencionar isso, ou fazendo as mudanças em parte da linha de história. O resultado é duplo: primeiro, mudanças necessárias acontecem e, segundo, vários dos fãs mais antigos, que têm um investimento emocional na maneira como as coisas permanecem, acabam ficando furiosos. Editores estão sempre neste impasse: mudar ou não mudar? Se eles não mudam, não vão atrair novos leitores e gradativamente perdem seu público atual por meio de um desgaste natural. Se mudam, aborrecem o leitor e talvez o perca mais rápido.

Como os editores resolvem esse dilema? Do jeito que podem. Onde eu trabalho, nós acreditamos que, no fim, as pessoas sempre vão responder positivamente a uma história forte, embora elas possam inicialmente resistir a ela. Assim, deixamos as mudanças acontecerem quanto sentimos que elas são desejadas. Tais decisões são sempre baseadas em palpites instruídos, e pode ser que acabemos errando de vez em quando. Correr esse tipo de risco é parte das atribuições de um editor.

Isso é, como diz um ditado, um trabalho sujo, mas alguém tem de fazê-lo.

A maioria disso não irá incomodá-lo, pois você é o escritor. Mas pode servir de ajuda para você compreender por que decisões de continuidade são feitas, especialmente se você vier a ser convidado para escrever um roteiro demolidor-de-continuidade. Como virtualmente tudo que discutimos, a continuidade é, enfim, um instrumento da narrativa. Mas não é uma escritura sagrada.

É bastante útil saber a diferença entre o rabo e o cachorro, e lembrar quem balança quem.






Devin Kalile Grayson - B: GK 1; "Constantes"

PÁGINA 8, quadro um
Agora Batman, fitando impassivelmente Asa Noturna, Alfred e Robin. Estão todos esperando que ele diga alguma coisa — especialmente Asa Noturna, que está com a boca meio entreaberta, como se fosse perguntar alguma coisa.
SEM TEXTO

Página 8, quadro dois
Então, toda a expressão de Asa Noturna se altera, sua boca trincando os dentes de raiva. Batman continua olhando para ele.
Se Alfred e Robin estiverem visíveis no quadro, eles estarão abrindo espaço — eles já viram Dick e Bruce saírem no braço antes, e ambos preferiam que os dois estivessem agora em Timbuktu.
1 ASA NOTURNA: Está tudo muito BEM.
2 ASA NOTURNA: Nada MUDA. Você não precisa de AJUDA, tem TUDO sob controle. Mensagem RECEBIDA.
3 ASA NOTURNA: Mas só me explica UMA coisa...

Página 8, quadro três
Asa Noturna olhando no olho de Batman, o dedo apontado de maneira acusadora, enquanto Batman olha impassivamente para ele.
4 ASA NOTURNA: Se você gosta de ser tão solitário, então, por que deixa o resto de nós solto por aí? Hein?
5 ASA NOTURNA: Por que estamos AQUI? Eu e Alfred, Tim. Barbara, e agora Cassandra, sem contar o Jean Paul e…

Página 8, quadro quatro
Batman interrompe o discurso de Asa Noturna dando para ele um pequeno recibo de uma loja de penhores.
6 ASA NOTURNA: … e…
7 ASA NOTURNA: O que é isso?
8 BATMAN: Um recibo de uma pasta de executivo extremamente cara, identificada como sendo do senador…
9 BATMAN: … roubada e penhorada por quatro membros da gangue XOSHA que assaltou a casa dele.

Página 8, quadro 5:
Enquanto Batman dá as costas para Asa Noturna, este fica com expressão de incredulidade enquanto estuda o recibo e conclui que é o que ele estava procurando.
Batman fala calmamente.
10 BATMAN: Se você está com ânimo para BRIGAR, por que não descarrega essa energia NELES?
11 BATMAN: Tenho um TRABALHO a fazer.

DEVIN GRAYSON PREFERE O FORMATO ROTEIRO COMPLETO. A HISTÓRIA APARECEU NA PRIMEIRA EDIÇÃO DE *BATMAN: GOTHAM KNIGHTS.*




ESTÁ TUDO MUITO BEM.
NADA MUDA. VOCÊ NÃO PRECISA DE AJUDA, TEM TUDO SOB CONTROLE. MENSAGEM RECEBIDA.
MAS SÓ ME EXPLICA UMA COISA...
SE VOCÊ GOSTA DE SER TÃO SOLITÁRIO, ENTÃO, POR QUE DEIXA O RESTO DE NÓS SOLTO POR AÍ? HEIN?
POR QUE ESTAMOS AQUI? EU E ALFRED, TIM, BARBARA, E AGORA CASSANDRA, SEM CONTAR O JEAN PAUL E...
...E...
O QUE É ISSO?
UM RECIBO DE UMA PASTA DE EXECUTIVO EXTREMAMENTE CARA, IDENTIFICADA COMO SENDO DO SENADOR...
...ROUBADA E PENHORADA POR QUATRO MEMBROS DA GANGUE XOSHA QUE ASSALTOU A CASA DELE.
SE VOCÊ ESTÁ COM ÂNIMO PARA BRIGAR, POR QUE NÃO DESCARREGA ESSA ENERGIA NELES?
TENHO UM TRABALHO A FAZER.

NESTA HISTÓRIA DE *BATMAN: GOTHAM KNIGHTS*, DEVYN GRAYSON INCORPOROU EXPLICAÇÃO (A QUESTÃO DA PASTA DE EXECUTIVO) EM UMA CONFRONTAÇÃO EMOCIONAL ENTRE BATMAN E ASA NOTURNA. ARTE DE DALE EAGLESHAM E JOHN FLOYD.



DESFECHO

O GRANDE CONFLITO! – UM ACONTECIMENTO EXPLOSIVO QUE IRÁ HORRORIZAR OS NOVOS DEUSES POR INCONTÁVEIS ERAS! SOB O COMANDO DE IZAYA, VOADORES DE NOVA GÊNESIS LEVAM **DESTRUIÇÃO** A APOKOLIPS! MAS LONGE DE SER UMA CRÔNICA DO CONFLITO EM SI, NA VERDADE ESTA É A HISTÓRIA DE UMA DESAVENÇA PESSOAL... NA FORMA DE UM ESTRANHO ACORDO...

"O PACTO!"

ESCRITO, DESENHADO E EDITADO POR JACK KIRBY
ARTE-FINAL DE MIKE ROYER

GUERRA! GUERRA! APOKOLIPS ESTÁ SENDO ATACADA!
O INIMIGO AVANÇOU NOSSA BARREIRA DE PARADEMÔNIOS!

As barrigas estão cheias, os incêndios foram apagados, as crianças estão quietas e, talvez, a ânsia de se acasalar esteja satisfeita. Então, vem o soar dos tambores e o contar de histórias.

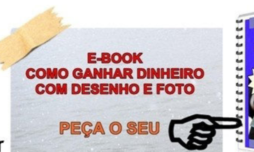
Contar histórias é provavelmente o primeiro ato civilizado do homem.

Uma única história ou mesmo uma centena delas não têm importância, um fato importante pra se lembrar quando nosso ego nos tenta a acreditar que qualquer narrador é importante. Porque o próprio ato de contar histórias, por si próprio, é que é importante – isso está profundamente enraizado em nossa humanidade.

O propósito de tudo que escrevi neste pequeno livro é ajudá-lo a contar as melhores histórias possíveis.

Então, comece a contá-las.

A HISTÓRIA *O PACTO*, DE JACK KIRBY (ROTEIRO E ARTE), PARA A SÉRIE NOVOS DEUSES (PUBLICADA EM 3 VOLUMES PELA OPERA GRAPHICA), É CONSIDERADA, POR MUITOS, COMO A MELHOR HQ JÁ REALIZADA PELO REI.


E-BOOK
COMO GANHAR DINHEIRO
COM DESENHO E FOTO
PEÇA O SEU


MUITAS DICAS
INCRÍVEIS!!!


CLIQUE AQUI


UNIDADES ARMADAS!
ABRIR FOGO!!

PARTE TRÊS

APÊNDICE







ESCREVENDO HQs DE HUMOR POR MARK EVANIER

Qualquer um que tenha escrito ambos irá concordar: escrever quadrinhos de humor é bem mais difícil do que escrever histórias sérias. Você tem os mesmos desafios — caracterização, suspense, desenvolvimento da narrativa — que Denny mencionou em vários pontos deste livro. E como "a mais", você tem de ser engraçado.

Esta é a principal diferença, mas o suficiente para que muitas editoras paguem mais por uma página de quadrinho de humor do que por uma de aventura ou de super-heróis.

Mas o que faz uma história ser engraçada? Há quem diga que isso não pode ser ensinado ou aprendido; que o senso de humor é algo com que você nasce ou não. Se você não nasceu com ele, não se preocupe. Você ainda pode ter uma carreira lucrativa nos quadrinhos, provavelmente como meu editor.

Mas como me deram bastante espaço para escrever, vamos presumir que você sabe contar uma piada ou, pelo menos, escrevê-la. E vamos torcer para que seja melhor do que essa:

Um cara vai ao consultório de um psiquiatra e diz: "Doutor,você tem de me dizer. É possível um homem se apaixonar por um elefante?"

O psiquiatra diz: "De maneira nenhuma."

E o homem: "Tem certeza? Porque isso é muito importante. Por favor, doutor, olhe bem no meu olho e diga que você tem certeza de que um homem não pode se apaixonar por um elefante!"

O psiquiatra diz: "Eu estudei em todas as melhores escolas... Conquistei todos os títulos que alguém na minha profissão poderia conquistar... Estou totalmente seguro em afirmar que um homem não pode se apaixonar por um elefante!"

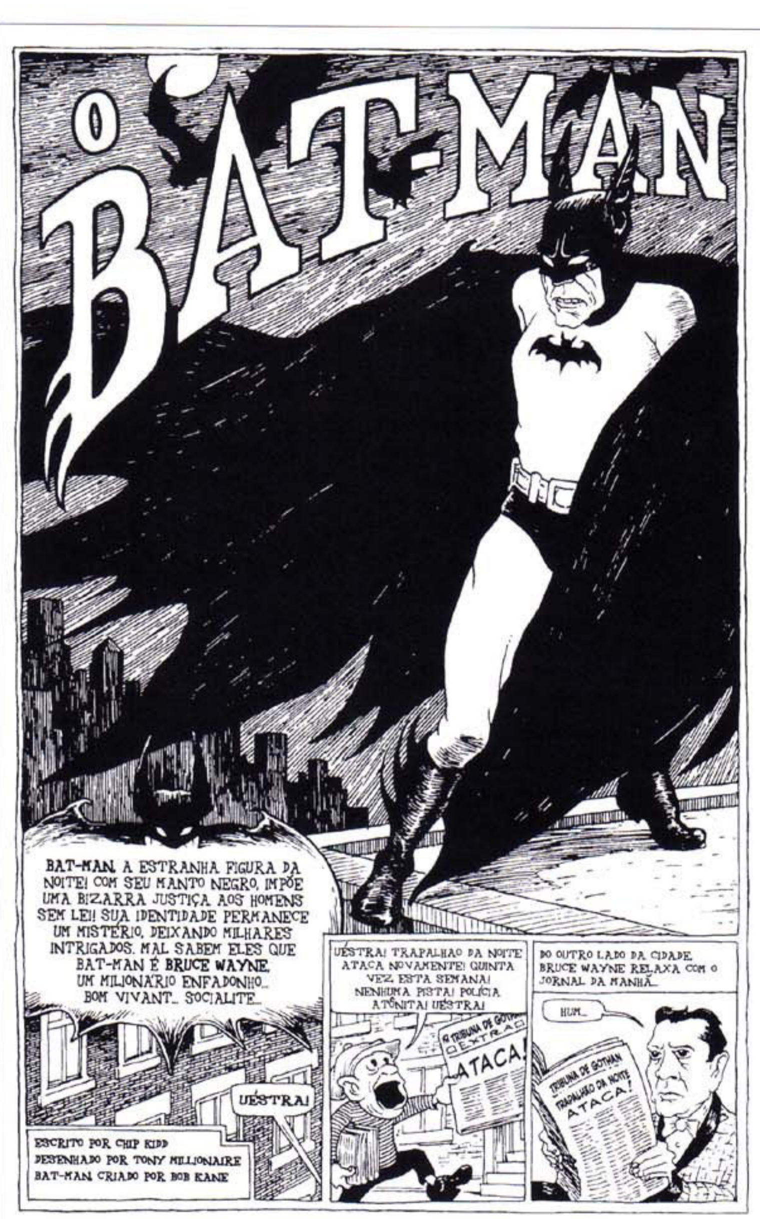
O homem suspira, tira de sua mala um anel de meio metro de largura e diz: "Neste caso, me diga o que fazer para me livrar de um anel de noivado este tamanho!"

Escolhi esta piada por dois motivos: um, é de domínio público, seu autor morreu na Era Medieval. Segundo, a sacada envolve uma imagem engraçada. Essa é uma de suas missões quando você escreve um quadrinho de humor: Criar imagens engraçadas. Esta piada provavelmente funciona melhor numa história em quadrinhos porque você pode ver exatamente o tamanho do grande anel. Você poderia ver, também, a reação de choque do psiquiatra... e, dependendo do meu humor, posso até pedir ao desenhista que faça um elefante com cara apaixonada olhando para os dois do lado de fora do consultório, através de uma janela.



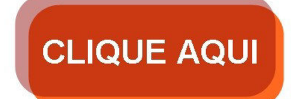
SEQÜÊNCIA DESENHADA POR FRANK MILLER PARA O ÁLBUM *OS PIORES DO MUNDO*, PUBLICADO PELA OPERA GRAPHICA. O ROTEIRO É DE EVAN DORKIN.





O ROTEIRISTA CHIP KIDD E O DESENHISTA TONY MILLIONAIRE IMPRIMEM SEU ESTILO "UNDERGROUND" AO UNIVERSO DC, EM *BIZARRO COMICS!*





Um diálogo engraçado tem seu momento. (Dica: o primeiro erro de um escritor de humor iniciante é tentar fazer tudo engraçado. Todo o mérito de nossa piada usada como exemplo iria por água abaixo se eu tivesse tentado inserir frases engraçadas a todo momento. O doutor tem de ser interpretado de maneira absolutamente séria, para que sua dignidade se mantenha em contraste com o absurdo da conclusão. E o problema urgente do paciente deve ser demonstrado como uma questão assustadora... novamente, para contrastar com a conclusão. Se você tivesse tentado escrever diálogos engraçados a todo momento, iria perder esse contraste e, conseqüentemente, a piada perderia sua força justamente no momento em que precisasse aplicar a descarga de humor durante a conclusão. "Contraste" é a palavra que você precisa ter em mente em todo tipo de roteiro, especialmente em histórias de humor.)

Diálogos engraçados, por conseguinte, servem para intensificar as imagens engraçadas, não substituí-las. Você quer dar ao artista (mesmo se for você o artista) algo divertido para desenhar. Entretanto, isso leva a outro problema, que é o de não deixar que seu leitor descubra a sacada da piada antes do momento correto.

Assim, não revele o desfecho prematuramente, e nem se apresse em chegar ao final para mostrar logo a sacada. Então, procure determinar o tempo certo da piada, e leve em consideração que, com as imagens, a piada pode levar um tempo diferente do que se fosse contá-la em voz alta ou somente usando texto.

Em nosso exemplo citado, quando o cara faz duas vezes a mesma pergunta, ele está demonstrando a urgência do assunto. Mas se ele tivesse feito a pergunta três vezes, poderia acabar aborrecendo ou desviando a atenção do interlocutor — assim como naquelas piadas que parecem intermináveis e no final perdem a graça porque se desgastou enquanto era contada.

Em uma história de mistério, você pode gostar da idéia da platéia tentando descobrir quem é o culpado antes de seu herói revelar tudo. Isso pode ser desejável, desde que o mistério não seja descoberto tão cedo. Mas quando você está contando uma piada, você geralmente não quer que ninguém descubra aonde você quer chegar, antes da hora.

Numa história em quadrinhos, há um perigo bastante real de seu leitor dar uma olhada no fim da piada antes de digeri-la inteira. Afinal, ela está lá pronta e desenhada, e o leitor pode (e muitas vezes o faz) dar uma olhada em todo o visual da página antes de ler os balões. Se isso acontecer... bem, você já ouviu falar do comediante amador que conta primeiro o final da piada? ("Um cara entra no consultório de um psiquiatra segurando um anel enorme que ele comprou para um elefante e pergunta para o médico se é possível alguém se apaixonar por...")

Uma maneira de evitar entregar a piada tão cedo é tentar elaborar a página de maneira que a sacada da piada esteja em outra página separada do resto. Se essa sacada ocorre no meio da história, posso terminar a página anterior dizendo "Neste caso...", e no primeiro quadro da página seguinte é que veríamos o grande anel e o resto do diálogo. Infelizmente, não é sempre que você pode dispor as páginas da maneira ideal.

Uma coisa para você se lembrar sempre é que as pessoas lêem os textos da esquerda para a direita e os olhos tendem a se mover ao longo das imagens da mesma maneira. Neste caso, eu agruparia o quadro final com o paciente à esquerda e pediria ao desenhista colocá-lo um ângulo de destaque, bem como dando destaque ao anel. Então, o psiquiatra ficaria à direita, assim veríamos o anel e, somente depois, a reação do médico. (Ponto importante: o humorista amador deixaria o psiquiatra fora do quadro, focando no paciente que dá a sacada da piada. Mas a reação do médico também é importante, pois ela também reforça a graça visualmente.)

Assim, você inclui o doutor e o coloca à direita no quadro. Se você colocar da maneira inversa, o tempo dos fatos ficará de trás para frente: o leitor estará vendo a reação do médico uma fração de segundo antes do acontecimento que gera essa reação. E se eu fosse colocar o elefante, eu o posicionaria bem à direita no quadro.

Mas esta é a maneira que eu faria. Nos quadrinhos, e especialmente na comédia, o que funciona, funciona, e o que não funciona, não funciona. Segundo o que aprendi com outros comediantes, se a platéia não rir, jogue a piada fora, não importa o quanto ela pareça engraçada no papel e o quanto ela esteja de acordo com as "regras" do humor.

Uma das frustrações é, com freqüência, ter de resumir a piada por causa do espaço que você tem para desenvolvê-la. Dá a impressão que nunca há espaço suficiente para dizer tudo que se quer dizer...

... nem nos quadrinhos, nem neste artigo. Tchau!





DE *FANBOY* Nº 6. ROTEIRO DE MARK EVANIER E ARTE DE SÉRGIO ARAGONÉS E STEVE RUDE.







Primeiro, o óbvio. Se você quer entender os quadrinhos, tem de ler quadrinhos. Não vou dar uma lista muito extensa para não arriscar a ofender amigos e colegas de profissão ao omitir obras que eles considerem valiosas. Mas em qualquer loja especializada em quadrinhos, você encontra os mais recentes lançamentos, bem como uma seleção de coletâneas e graphic novels. Livrarias e sites de venda de livros também certamente terão o que você precisa.

A seguir, listei livros não-de-quadrinhos que acho interessantes, ou úteis, ou ambos. Cada um deles tem algo a dizer, direta ou indiretamente, sobre a maneira de contar visualmente uma história.

Os títulos dos livros disponíveis em português estão com informações sobre a editora que o publicou, para que o leitor possa encontrá-los mais facilmente. [nota do tradutor]

MANUAL DO ROTEIRO
Syd Field (editora Objetiva)
Field dá a melhor explicação da estrutura de três atos que eu já li.

ADVENTURES IN THE SCREEN TRADE
William Goldman
Como citado anteriormente, este é o livro onde primeiro encontrei a idéia de uma espinha da história. Além de interessante para escritores, é uma visão divertida e maravilhosa da indústria do cinema.

HITCHCOCK
Truffaut
Por cinqüenta horas, François Truffaut conversou com Alfred Hitchcock sobre a arte e o ofício deste último. Esta é uma transcrição desta conversa, com fotos, e não há um manual melhor sobre narrativa visual.

WRITING TO SELL
Scott Meredith
Fora de catálogo, mas talvez ainda disponível em sebos, este é um bom texto, básico, para contadores de histórias profissionais.

QUADRINHOS E ARTE SEQÜENCIAL
Will Eisner (Editora Martins Fontes)

GRAPHIC STORYTELLING
Will Eisner
Eisner é o melhor artista de quadrinhos que os quadrinhos já tiveram. Ele também é um bom professor. Eu considero estes dois livros, mas especialmente o segundo, como leitura obrigatória para todo escritor de quadrinhos.







DESVENDANDO OS QUADRINHOS
Scott McLoud (Makron Books, esgotado)
Qualquer um que realmente queira entender o meio, completamente, tem de ler esta incrível e longa história em quadrinhos. Como os livros de Will Eisner, é de leitura obrigatória.

REINVENTING COMICS
Scott McLoud
Não é exatamente uma seqüência ao livro anterior, mas sim um complemento. O autor explica como os quadrinhos chegaram ao ponto em que estão na primeira parte e discute o futuro na segunda parte.

MCLUHAN FOR BEGINNERS
W. Terrence Gordon
Os quadrinhos são parte desse grande e confuso monstro que chamamos "mídia" e McLuhan provavelmente foi quem mais se aprofundou na mídia do que qualquer um. Eu acho os livros dele difíceis de seguir, mas o texto de Gordon — que é, coincidentemente, em forma de quadrinhos — mostra suas idéias de maneira clara e concisa. Pode ajudá-lo a entender o apelo único das histórias em quadrinhos. Você pode querer lê-lo junto com Desvendando os Quadrinhos. Se quiser tentar ler só McLuhan, pode também procurar por seu magnum opus Understanding Media.

A JORNADA DO ESCRITOR
Christopher Vogler (Editora Ampersand)
Vogler pega as idéias de Joseph Campbell sobre mitologia e as aplica ao ofício de escrever para cinema. Embora voltado para a sétima arte, os temas principais são pertinentes também aos escritores de quadrinhos. Pessoas com interesse em mitologia também serão capazes de entender com tranqüilidade.

STORY
Robert McKee
Outro livro direcionado para escritores de cinema que roteiristas de quadrinhos acharão extremamente úteis. McKee, que é provavelmente o principal professor de roteiro para cinema no mundo, explica todos os ângulos de argumentos, caracterização e estrutura da história.

MAN OF TWO WORLDS:
MY LIFE IN SCIENCE FICTION AND COMICS
Julius Schwartz e Brian M. Thomsen
Este não é sobre roteiro, mas é a história de um dos mais influentes e importantes editores de quadrinhos de todos, por isso deve ser de interesse a todos os envolvidos neste meio.



Seja pago para desenhar

Talvez você seja uma artista e provavelmente usa seu tempo desenhando ou simplesmente rabiscando. Porém isso parece que não está te levando a nenhum lugar, além de uma prateleira ou gaveta empoeirada dentro do seu quarto. No entanto, na realidade, é possível a troca de todo esse trabalho por uma renda online. O e-book **Como Ganhar Dinheiro Trabalhando com Desenhos e Fotos** mostra como começar uma carreira, e você nem precisa ser um Da Vinci para receber o pagamento. Você pode ganhar dinheiro mesmo sendo um desenhista amador.

Muitas pessoas e empresas pagam por coisas como:

- **Temas**
- **Padrões**
- **Logotipos**
- **Desenhos**
- **Artes**
- **Ilustrações**



E para você trabalhar e vender essas coisas, não precisará fazer entrevista ou qualquer coisa parecida. É um trabalho baseado na internet. Sem a menor quantidade de estresse e você ainda pode trabalhar em qualquer lugar e quando quiser. Esse e-book afirma que pode ajudá-lo a publicar o seu trabalho na internet, e ser pago por isso inúmeras vezes. Seu desenho será usado mais de uma vez e você será pago a cada vez que alguém usar.

Alem disso, se o seu trabalho for uma obra de arte, um logotipo, ou um desenho, você poderá receber muito mais em comparação com o que você imagina. A propriedade intelectual é muito cara, e há muitos leilões online que podem garantir um excelente preço pelo seu trabalho.

Como Ganhar Dinheiro Trabalhando com Desenhos e Fotos é um e-book muito informativo. Com muitas diretrizes de como você entrar no mercado de trabalho e ainda traz muitos extras. São mais de 60 links que te levarão para sites de cursos, artigos técnicos e muito mais.

Esse e-book não promete dinheiro fácil, você precisará trabalhar para poder ganhar dinheiro com desenho, mas se você gosta de desenhar, esse e-book vai mostrar o trabalho ideal para você.

Além de poder trabalhar em qualquer horário ou lugar, você também poderá desenhar o que quiser. Isso permitirá que a sua imaginação criativa assuma o total controle, e dessa forma se tornará um trabalho muito gratificante.

Clique aqui e confira mais detalhes. http://carlosdamascenodesenhos.com.br/como-ganhar-dinheiro-com-desenho/









APRENDA A DESENHAR PELA INTERNET!

- MANGÁ
- ARTÍSTICO
- HERÓIS
- CARICATURA
- CARTOON
- DESIGN
- VESTIBULAR

AMBIENTE INTERATIVO
SALAS DE AULA VIRTUAIS
PROF. TUTOR
CHATS
APOSTILAS
FORUNS
VÍDEO-CONFERENCIA
CERTIFICADO DE CONCLUSÃO

SUCESSO ABSOLUTO!

A PRIMEIRA ESCOLA VIRTUAL DE DESENHO!

VISU Art

www.cursovisuartonline.tk



GUIA OFICIAL DC COMICS

ROTEIROS

Há várias maneiras de se escrever uma história.

Mas para uma editora como a DC Comics, há mais de 60 anos na indústria cultural americana – e também de quase todo o planeta –, há que se considerar toda uma história formada por personagens que ultrapassam as barreiras do tempo e da vida de seus criadores.

Por isso, escrever uma boa história para personagens como Superman, Batman, Mulher-Maravilha e tantos outros da DC é uma tarefa diferente, que exige critérios não usuais a personagens de outras editoras. Trata-se de uma questão de compreender, assimilar e se fidelizar a paradigmas de personagens "maiores que a vida".

E quem senão Dennis O'Neil para explicar esses paradigmas e transmitir os parâmetros para criação de uma boa história? Na função de roteirista e editor por mais de 20 anos, O'Neill administra as histórias do Batman e também atua como escritor de livros, roteirista de cinema e professor de roteiro.

Neste guia, o autor transmite ao leitor de maneira sucinta, mas precisa, todo seu conhecimento para desenvolver graphic novels, minisséries, maxi-séries, megasséries... sempre de acordo com os critérios da DC Comics, editora que por mais de seis décadas vem definindo os padrões de leitura a fãs de quadrinhos do mundo todo.

SCANS BY ELIDES HONORATO

P/ RAPADURA AÇUCARADA

INTRODUÇÃO DE **STAN LEE**